81 TIPS DE ZELDA 64

CLUB Nintendo



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

PREVIO

DUKE NUKEM ZERO HOUR

A FONDO

SNOWBOARD KIDS 2

LODE RUNNER 3D

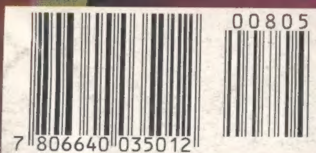
STARSHOT

WCW NITRO

GOEMON´S GREAT ADVENTURE

Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00





¿QUÉ HAY DENTRO DE...?

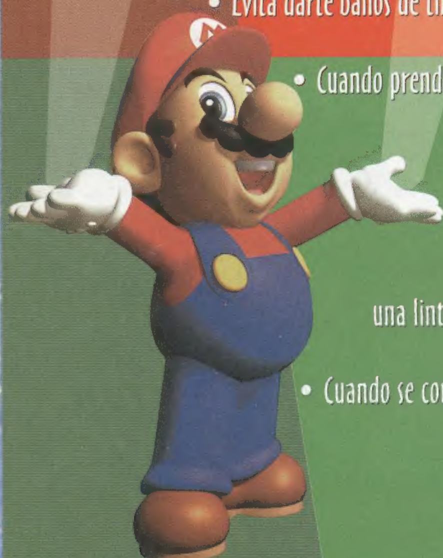
LA GAME BOY CAMERA

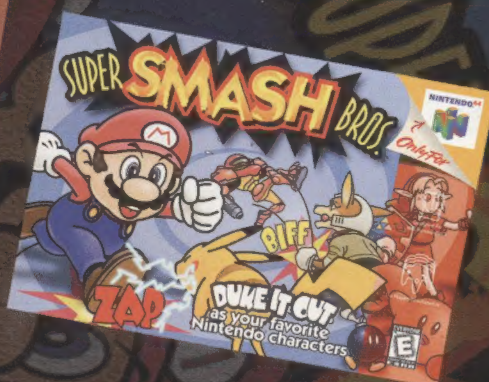
PAGINA MUNDO NINTENDO

GENTILEZA REVISTA CLUB Nintendo

Mario te aconseja

- Luz que no ocupes, ¡apágala!
- No dejes llaves goteando.
- Apaga los equipos de música y televisores que no estés ocupando.
- Dile a tus papás que las ampolletas grandes las cambien por unas de menos Watts.
- Al lavarte los dientes, no dejes la llave corriendo.
- Dentro de lo posible, dúchate corto.
- Evita darte baños de tina, se gasta más agua.
- Cuando prendas velas preocúpate de tenerlas a la vista.
- Trata de mantener una linterna con pilas buenas.
- Cuando se corte la luz en tu barrio, quédate en tu casa.





De noche, no todos los juguetes duermen

Te apuesto que siempre imaginaste que tus juguetes cobraban vida mientras tú dormías. Ahora, Nintendo 64 hace realidad esta ilusión en el nuevo juego Smash Brothers. Escoge entre los 8 personajes más divertidos de Nintendo: Mario, Yoshi, Link, Donkey Kong, Kirbys, Fox, Samus o Pikachu.

Puedes jugarlo hasta con tres amigos o en grupos de 2 personas. Defiéndete a patadas, puñetazos, con bombas, latigazos, golpes eléctricos y mucho más. Busca este entretenido juego en todos los Mundo Nintendo Store.





ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO.

MUNDO Nintendo

Anota aquí tus datos:

Nombres ____ Apellidos ____

Fecha de Cumpleaños Día ____ Mes ____ Año ____ Sexo M ☐ F ☐

Teléfono ____ e-mail ____ Código Postal ____

Dirección ____ Comuna ____ Ciudad ____

Colegio ____ Curso ____

¿Qué consolas tienes? Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64 ☐ Otra ¿Cuál? ____

¿Tienes PC? Sí ☐ No ☐ Otro ¿Cuál? ____

¿Qué tipos de juegos te gustan?

Aventuras ☐ Deportes ☐ Simulación ☐ Puzzle ☐ Acción ☐

¿Cuántas horas al día juegas? ____ ¿En qué tiendas compras? ____

¿Cuándo piensas comprar nuevamente? ____

Envía este cupón a la casilla 13510, Correo 21, Cerrillos, Santiago o al Fax 5579357, Anexo 406.

CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 8/05 Nº 81
MAYO 1999

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 3432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Gerente General: Gonzalo del Fa. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Mayo de 1999. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Este mes tenemos muchas novedades que compartir contigo. La mayor parte de los títulos que en esta edición encontrarás, pertenecen a la nueva oleada de videojuegos que muy luego podrás disfrutar. La experiencia de algunas compañías y la creatividad de los nuevos programadores y creadores de juegos, sin darse cuenta, le están dando nuevos horizontes al mundo del entretenimiento. Los conceptos de modo de jugar y de desarrollar un historia a través de un videojuego están en plena epoca de cambios, porque ya simplemente no es presionar el boton B para saltar, ahora antes de hacerlo debes tomar la decisión de si será bueno o no dar el salto para que no te afecte en la historia de tu trayecto. Además ¿cuándo te imaginaste que podrías intercambiar personajes virtuales entre tus amigos?

Bueno, es hora de disfrutar de otra edición más de Revista Club Nintendo, la revista que nunca para de informarte y de entregarte lo que tu quieres...

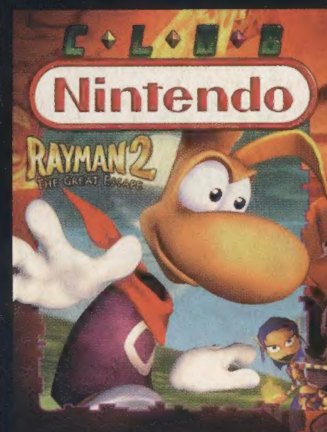
¡Todo sobre el mundo de los videojuegos de Nintendo!

¡Vamos a jugar!

El Editor



Sumario



Por fin, el sueño de muchos videojugadores ya es realidad. "SMASH BROTHERS" es el título en donde verás a todas las súper estrellas de Nintendo juntas y lo mejor de todo, enfrentándose en duras, pero graciosas peleas. En esta edición, te mostramos algunos detalles de este magnifico juego, del cual creemos que le sacarás toda la entretención que te mereces.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: Cristián E. López - Damián Alferez - Leonardo Amigo - Fede y Maxi Yocca - Ricardo Noguerol - Gonzalo Xavier Brisuela - Angel Arcoraci - Munetaka - Lucio Hernan Delgado - Matías Limoncelli - Gastón Lucas Pesarini - Gonzalo M. Carballeira - Ariel Ligotti - Lucas Manuel Gutierrez Villa Marini - Pablo Alberto Camino

BOLIVIA: Juan Victor Peñaloza - Miguel Valderrama Devescovi

CHILE: Luis Ovando A. - M y Diego Diaz Brower - Nicolás Ignacio Pérez Godoy - Fabián Alvarez Cruz - Felipe Andrés Vargas Rivas - J.P. Hormazabal Osorio - Jorge Estéban Vera Vera - David Nuñez Herrera - Iván Nicolás Larenas Moncada - Cristián Eduardo Herrera Soto - Geovanny Francisco Muñoz Flores - Gino Gonzalo Sáez Nilo - Francisco Javier Pérez Carrasco - Felipe Fuentes Moya - Joaquín Saavedra Gómez

PERU: Ernesto Fabián Moreno

Ustedes que todo lo saben, me podrían decir ¿cuál es la diferencia entre programador y desarrollador?

José J. Martínez Contreras

Es simple: El Programador es quien "programa" todo el juego, crea las herramientas de desarrollo, las texturas... en fin, la parte más dura del juego. El Desarrollador es la persona o compañía que produce (pone el dinero) para que el juego salga a la venta. Existen muchas personas encargadas de la realización de un video juego. Y todas son importantes.

◆

Ya no hablen tanto del Game Boy Color, ya sé que es nuevo, pero no se olviden de que ya hace mucho tiempo existe el Game Gear de Sega y desde que apareció es a colores y todos sus cartuchos los aprovechan todos y no 4 ó10 solamente.

REIKO

Sí, sin embargo estos sistemas eran en su momento excesivamente caros y consumían muchísima energía. La gran ventaja del GB Color es que las 2 Pilas que usa, te duran para más de 12 horas. Esta es sólo una de las muchas ventajas y cualidades que tiene el GBC. Tienes razón: Los portátiles a colores no son nuevos, pero el GAME BOY COLOR lo que tiene es que es revolucionario.

◆

¿Cómo puedo saber si los cartuchos y sistemas son piratas? ¿Dónde se pueden adquirir los sistemas y aditamentos para: NES, SNES y N64? ¡Originales!

DR. MARIO



Juan C. López Carreño

¡Pues cada vez es más difícil! Los piratas han mejorado de forma increíble sus técnicas. Hemos visto unos cartuchos piratas que a simple vista pasan como originales. Sabemos que es muy difícil que existan franquicias de Nintendo en todo el país, pero las grandes cadenas de tiendas también son distribuidores oficiales, así que si conoces alguna, puedes ir a darte una vuelta.

◆

¿En el Nintendo 64, no han sacado o no piensan sacar a la venta juegos con el tema de la Segunda Guerra Mundial, como batallas navales, aviones o tanques?

Julio Malpica

Pues sí, está a punto de llegar al N64 un juego clásico de PC de nombre Command and Conquer, aunque este juego no se desarrolla explícitamente en un campo de batalla con elementos de la Segunda Guerra Mundial. Muchos de los juegos que se lanzan con esta trama, generalmente son de estrategia, pero Command and Conquer no sólo tiene esto, sino que también algo de acción. Muchos consideran a estos juegos como títulos "estrategia en tiempo real" y para la PC son muy populares (o si no, pregúntale a alguien que tenga PC sobre Starcraft... seguro tienes una cátedra de por lo menos media hora sobre los Terrans). Bueno, pues ahora los poseedores del N64 también gozaremos de este tipo de juegos próximamente.

◆

Miren, acabo de comprarme Turok: Seeds of Evil y en realidad es un gran juego. Ya tengo el Controller Pak y quiero comprarme otro de estos aditamentos como el Rumble Pak o el Expansion Pak, sin embargo no sé cuál comprar. A su juicio ¿Cuál de estos accesorios es más útil o conveniente, usándolo con el juego de Turok y dónde puedo encontrarlo?

Horacio Lom Bonilla

Aquí entra nuestra frase típica: "Pues lo más recomendable es lo que tú creas conveniente". Ahora, si eso es lo que no quieres escuchar, te podemos decir que como punto importante puedes tomar en cuenta la compatibilidad: El Rumble Pak es ahora compatible con más de 80 títulos. El Expansión Pak es un aditamento relativamente nuevo y no existen más de 10 juegos que lo usen (por el momento). En nuestro caso preferiríamos el Rumble Pak, pero a futuro, tal vez el Expansion Pak también será útil.

Hace un tiempo atrás, en una sección dedicada a la GB Camera dijeron que pasando a los 3 jefes de Space Fever 2, sale el juego de Run, Run, Run y si quedas en primer lugar y levantas la bandera dicen: "Si levantas la bandera de Nintendo al ganar una carrera ya podrás ver... bueno, eso ya lo tienes que averiguar tú". Y yo no vi nada, si no es mucha molestia podrían decirme ¡¿QUE RAYOS APARECE?! ¿Cómo se hace para que salgan las demás imágenes del album B? ¿se pueden pasar imágenes de cámara a cámara por el infrarrojo del GBC?

Juan Carlos Alonso Durán

Lo que pasa es que aparecen más imágenes en el Album B. Si un juego no está programado para sacar ventaja del puerto infrarrojo, no se puede usar este puerto. Ya dijimos que uno de los primeros juegos que se han programado para usar el puerto infrarrojo es "Pokémon Card", pero está disponible sólo en Japón. Para responder a algunas de las preguntas y porque consideramos que este cartucho merece la pena volver a mencionarse, en este número tenemos un reporte especial de GB Camera donde responderemos dudas y veremos curiosidades de este singular juego.

♦

Quisiera preguntar cómo es posible que ninguna compañía se fije realmente en el mercado latinoamericano para producir o hacer los juegos traducidos o con opción en español, porque yo creo que ya les hemos demostrado que somos un mercado grande que responde tanto o igual que el americano o el japonés.

Alejandro Padilla

Hola Club Nintendo ¿Traducirán algún videojuego en español?

Gabriela Ramírez Meza

Pues sí, de hecho una buena noticia que tenemos es que un juego RPG para el N64 está siendo traducido. Este juego es Shadowgate 64 y lo están traduciendo unas personas muy capaces, modestas y de gran carisma de las cuales ya hablaremos en su momento. De hecho, si te fijas en nuestros análisis, nos hemos dado cuenta que cada vez son más los juegos que tienen la opción de jugarse en español. Sobre lo de Pokémon, repetimos:

♦

Tengo algunas dudas acerca de algunos personajes que no son precisamente de videojuegos), se trata de unos amigos de Club Nintendo. ¿Si Axy y Spot desaparecieron con el SNES?, ¿Cuándo será la salida de su versión para N64?

Lord Bison y The dark lord (Malus)

¡Pues al fin! Después de una larga temporada de vacaciones sabáticas, este par de personajes regresarán de lleno para iluminarnos con su sabiduría en el. No sabemos en que sección lo harán, pero lo importante en este caso es que ya estarán de vuelta.

♦

El juego de Zelda: Ocarina of Time ¿Tiene más de un final, o es el único? Pregunto porque lo terminé juntando todo y con "cero juegos" y me salió el mismo final. ¿Hay que hacer algo en especial para sacarlo?

Jairo Rodríguez Carrillo

Ustedes en un previo de Zelda dijeron que quizá este título tenga varios finales, yo lo he acabado 3 veces tratando de obtener todo y me aparece el mismo final.

Octavio Zepeda

Originalmente, Miyamoto y su equipo creativo tenían muchos planes para Zelda, pero algunos por tiempo y por la trama del juego se tuvieron que ir eliminando. Los múltiples finales era sólo uno de estos elementos, pero hay otras cosas que recientemente señaló Miyamoto y que hubiera sido interesante haberlos tenido. Por ejemplo, él mencionaba que tenían planeado una escena en la que tuvieras que emplear a Epona para poder pasar un castillo, hacer piruetas sobre Epona, que en cierta parte del juego Navi fuera secuestrada, que ella se pusiera celosa de las mujeres que Link tenía que rescatar... en fin. Son cosas que siempre pasan cuando se planea un juego.

♦

Hace poco leí que el cartucho de Neo-Geo King of Fighters 98 tenía 638 megas de memoria. Mi pregunta es ¿El N64 puede usar cartuchos de esa capacidad, independientemente de su costo?

José López

Pues sí puede, pero precisamente tú estás dando la respuesta de por qué no lo hace Nintendo. Los cartuchos del sistema que mencionas tienen un costo dmuy elevado. El incrementar la memoria lleva a usar más memoria ROM (Read Only Memory), lo cual incrementa el costo del cartucho. Sin embargo, hay que recordar que conforme la tecnología va avanzando, la memoria ROM se va abaratando y en el futuro no sería raro ver cartuchos así.

Quisiera preguntarles si va a salir una película de Zelda, porque estaba navegando en internet en la página de este juego y vi un anuncio de que muy pronto saldría.

Felipe A. Jiménez Rodríguez

¡Zelda sí que da de qué hablar! Desafortunadamente la respuesta es NO. Nintendo, ni alguna otra compañía tienen planeado en este momento realizar una película con actores reales o de animación basadas en este personaje. A nosotros nos gustaría mucho que sí se hiciera y todavía más, si fuera de animación, pues así no habría problemas de adaptar elementos para que no se vean falsos, como ocurre al filmarse una película con personas reales (un ejemplo es la comparación de las películas de Street Fighter: La de animación y la de Van Damme).

♦

¡Hey! Les tengo algunas preguntas para el Dr. Mario:

1.- En caso de que salga una versión de Metroid para el N64... ¿Será respetando la trama, o sea, un Metroid 4?

2.- ¿Habrá planes de que Pokémon incursione en América con todas sus versiones?

3.- ¿El Expansion Pack maneja algún tipo de procesador interno, o algo así?

4.- ¿Ha pensado ID Software en sacar Quake II para el N64?

DARK SOUL

Metroid es una de las series de juegos más esperadas para el N64. Si hemos visto lo que ha pasado con las adaptaciones de juegos del SNES al N64, realmente ninguna ha respetado a la perfección el modo de juego y pues tampoco han respetado mucho la cronología, pero si este juego llega (que es lo más probable) la adaptación será muy buena, como lo ha venido haciendo Nintendo. Ya se ha visto que pronto veremos en nuestro continente más juegos basados en Pokémon, pero aún no sabemos si esos serán todos. El Expansion Pak, a grandes rasgos sólo es memoria RAM y no tiene ningún tipo de procesador. ¡Buenas noticias! Quake II llegará al N64 gracias a Activision. Muy pronto veremos a fondo este juego.

¡¡¡Todos queremos Metroid para N64!!!

♦

¿Cómo es que si Zelda y Turok 2 ya llegaron a más de 1'000,000 no son "Players Choice"?

Luis "Lugui" Cano

Bueno, pues no necesariamente un juego tiene que vender más de un millón de unidades. Más que nada, esta es sólo una de las características para que un juego entre a la categoría de Players Choice. Las compañías planean un número determinado de cartuchos, pero si se tiene más demanda después de haberse "agotado" la producción original, Nintendo decide incluirlo en la lista de Players Choice. Es por eso que algunas veces hay juegos de otras compañías que entran a esta lista, como fue el caso del primer Turok.

Goldeneye es el ejemplo perfecto de un juego para "Players Choice". Aunque ya tiene más de un año que salió, sigue siendo uno de los juegos más vendidos para el N64.

♦

Agente Mulder tengo evidencia de la existencia de una conspiración del gobierno de los Estados Unidos para ocultar la verdad acerca de que existe vida extraterrestre... Un momento creo que veo mucho los expedientes, pero de todas formas tengo evidencia de que alguien nos oculta algo y no es el gobierno de los Estados Unidos sino NOA, que nos oculta la existencia del Pokémon Missingno (en realidad NOA nunca negó su existencia, pero no ha avisado que existe). Sí como oyeron, bueno leyeron, Missingno no Mew o Myu como lo conocen, que es otro Pokémon secreto con no sólo otro nombre, sino que también es completamente diferente a Mew y lo vi con mis propios ojos en mi propio cartucho y estoy seguro de que existe. Hay bastantes cosas extrañas sobre él, como que no se ve su verdadera forma o que es el único Pokémon tipo bird (los demás pájaros son fylling) y que cada vez que lo capturas, distorsiona los gráficos en las peleas y lo peor de todo es que existe el rumor de que hace que pierdas la información de tu cartucho, aunque a mí ni a mi fuente nos ha pasado, pero prefiero no arriesgarme. Aún quedan muchas interrogantes como: ¿Por qué no dice NOA que existe? ¿Existirá Mew en la versión americana?

Genaro Saucedo Tejada

Pues ya en el anterior número tuvimos la oportunidad de hablar de cómo se obtiene este "Pokémon". Y lo ponemos en comillas porque no se trata de un Pokémon sino de un Bug. Este bug genera un personaje muy raro que puede evolucionar en muchas formas. Pero obtiene características muy raras (¿Un Pokémon de tipo Ground que vuela?). Seguramente NOA no quiere hablar de él por los problemas que este Bug puede generar en tu cartucho. Por cierto, ya en anteriores números mencionábamos que Mew no estaba programado en la versión americana del juego, pues esto fue lo que nos dijeron en NOA, pero también por ahí se dice (aunque es no es 100% oficial) que NOA piensa regalarlo tal y como lo hicieron en Japón.
Ahora que regresemos de nuestro próximo viaje a NOA averiguaremos esto con la fuente oficial.

♦

¿Por qué ponen en sus análisis "A fondo" cuando todavía no ha salido el cartucho? Yo creo que para eso está el "Previo" porque en "A fondo" deben poner cómo es la versión final y no cómo es el prototipo.

Julián Aguilar

Bueno, de repente hemos tenido algunas dificultades para saber dónde incluir un juego cuando lo analizamos, pues aunque el juego todavía no sale, tenemos una muestra de la versión completa y tenemos tiempo de revisarla a placer. Pero a veces y aunque la versión ya está completa, nos adelantamos un poco en nuestros análisis a la fecha de salida (y viceversa: Juegos que sacamos como "Previo" salen muy rápido al mercado). De cualquier forma, la fecha no es algo de demasiada prioridad para decidir en qué sección vamos a hablar de un juego, sino más bien la "profundidad" con la que lo vamos a hacer.

♦

Y BIEN AMIGOS, ESPERAMOS HABER SOLUCIONADO Y DADO RESPUESTA A ALGUNAS DE LAS INTERROGANTES DE MAYOR FRECUENCIA EN LAS CARTAS QUE NOS ENVIAN. !HASTA LA PROXIMA!

TRUCOS INEDITOS

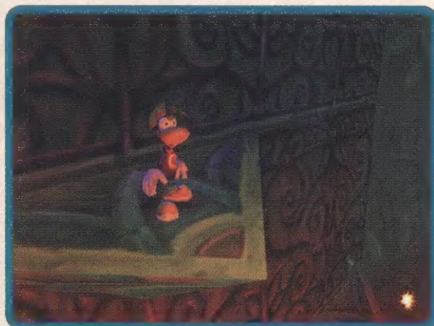
Juego...	Para...	Truco...
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	Jugar con un alien alternativo	Ingresa el siguiente código: B1G4L
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	Acceso a George	Ingresa el siguiente código: SM14N
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	Acceso a Lizzy	Ingresa el siguiente código: S4VRS
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	Acceso a Myukus	Ingresa el siguiente código: NOT3T
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	Acceso a Ralph	Ingresa el siguiente código: LVPVS
NIGHTMARE CREATURES	Entrar al Cheat Menú	En la pantalla de password presiona izq, arriba, C-abajo, C-izq, C-derecha, C-arriba, C-izq y abajo
NIGHTMARE CREATURES	Nivel 16	Ingresa el password 48585278

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft planea lanzar en estos meses una serie de títulos bastante buenos para el N64. Estos juegos son Rayman 2, Tonic Trouble, All Stars Tenis y Monaco Grand Prix. En el siguiente ejemplar hablaremos más a fondo de ellos, sin embargo este mes tenemos un previo de Rayman 2, además de







tenerlo en la portada de Club Nintendo. Ubi Soft ha apostado muchos a los juegos que mencionamos anteriormente. Por ejemplo, para Rayman 2 ha tenido trabajando a todo un estudio completo de programación "in house" (estudio propio) de más de 100 personas por casi dos años. Por cierto, este estudio se encuentra en Francia, donde están las oficinas centrales de Ubi Soft. Rayman 2 es un juego de acción /aventuras en un mundo de movimiento libre, muy al estilo de juegos como Super Mario 64 o Mystical Ninja, pero la diferencia en este caso, es que los paisajes son muy surrealistas, tanto como el personaje. De hecho existen bastantes tipos de ambientes donde el juego se desarrolla: Hay bosques, cuevas, barcos piratas... en fin: muchos ambientes (en total 13), como suelen incluirse en este tipo de títulos.





A pesar de tener elementos de juegos de aventura, Rayman 2 está enfocado a ser de más acción y es que aunque los escenarios están diseñados para que te puedas mover con libertad, el juego tiene innumerables elementos de acción que harán que termines una escena y no hayas prestado mucha atención a los escenarios de lo rápido que tendrás que moverte algunas veces, lo cual es un desperdicio, pues los gráficos de fondo del juego son muy buenos.



NUESTRA PORTADA



Rayman 2 tiene bastantes elementos en los que Ubi Soft está haciendo especial hincapié. Primero que nada mencionan las múltiples habilidades y movimientos que tiene Rayman: El puede saltar, nadar, deslizarse, usar su cabello como helicóptero, escalar paredes... y es que si te se fijas perfectamente, verás que el personaje no tiene ninguna unión entre sus extremidades y su cuerpo, estas más bien parecen estar volando. Además de avanzar por su propio pie, este personaje puede usar ciertos métodos de transporte fuera de lo común, como un barril de pólvora con pies o una serpiente de agua para esquiar.



Al ir avanzando en el juego, Rayman irá conociendo personajes que le ayudarán en su misión así como a sus más terribles enemigos. Esto gracias a que los diseñadores decidieron incluir muchos "Cinemas Display" en los que se irá contando la historia de las aventuras y desventuras de nuestro extraño personaje. Por cierto, como este es un juego un tanto largo y son muchos los mundos que hay que recorrer, Rayman 2 cuenta con una batería interna que te permitirá almacenar tus datos dentro de la memoria del cartucho (¡No es necesario tener Controller Pak para guardar tus datos!). Los enemigos que Rayman encontrará a lo largo de su camino serán todo un dolor de cabeza para este personaje, pues los programadores se esmeraron en crear un programa de inteligencia artificial, para que el reto sea bueno para los videojugadores.





Esto es lo que podemos decir por el momento de este título. Ya dijimos que muy pronto hablaremos de éste y otros juegos de Ubi Soft, pero por el momento, este pequeño adelanto sirve para que vayas conociendo al juego que este mes se encuentra en Nuestra Portada de Club Nintendo.

tips de THE LEGEND OF ZELDA OCARINE OF TIME

Hemos recibido muchas cartas pidiéndonos más sobre Ocarina of Time. Los Tips de los números anteriores estaban diseñados para que pudieras acabar el juego sin ningún problema. Ahora, vamos a darte la localización (resumida, por eso no hay tantas fotos) de todos los corazones y algunas otras cosas importantes. ¿Estás listo para el reto?

Piezas de Corazón



En total son 36 piezas de corazón las que debes hallar en el juego. No alistamos los corazones por orden de aparición, sólo indicamos el lugar y el número de corazones que encontrarás ahí.

Death Mountain Crater (2 piezas)

En un cuarto en el precipicio.

Requieres: Nada.

Entra por la punta a Death Mountain (por la entrada junto a Great Fairy's Fountain) y camina hasta el precipicio. Baja escalando y encontrarás la pieza de corazón en un pequeño cuarto pegado a la pared.



En la punta de las rocas

Requieres: Magic Bean, Bolero of Fire, (Adulto)

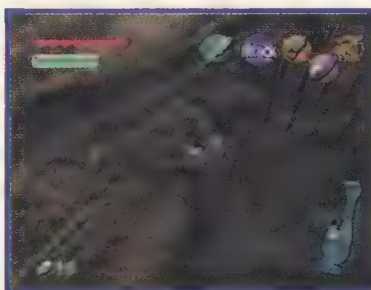
Como niño, planta un Magic Bean junto al símbolo de la Trifuerza que está cerca de la entrada al Fire Temple (sólo toca el Bolero of Fire y aparecerás ahí), hazlo rápido, pues el niño Link no tiene protección contra el calor. Regresa como adulto y sube a la planta. Bájate en la punta de la roca para encontrar otra pieza de corazón.



Death Mountain (1 pieza)

Sobre la entrada de Dodongo's Cavern.

Requieres: Hover Boots o Magic Bean.



Con las Hover Boots:
Sal de Goron City y camina hacia la derecha. Llega a la cerca y a la izquierda hay un pequeño risco. Colócate frente a la cerca, equípate con las Hover Boots y camina hacia el vacío desde el risco, tan cerca de la cerca como sea posible. Si lo hiciste bien, Link aterrizará justo arriba de Dodongo's Cavern y así obtendrás la pieza de corazón. Las Hover Boots ayudan mucho, pero lo puedes hacer sin ellas.

Con el Magic Bean:
Planta un Magic Bean como niño en el agujero de la entrada de Dodongo's Cavern. Regresa al mismo lugar cuando Link sea adulto y súbete en la planta, la que te llevará hasta donde está la pieza de corazón.

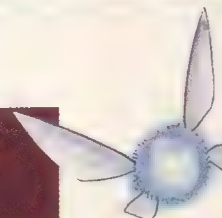
Desert Colossus (1 pieza)



Dirígete al Desert Colossus y planta un Magic Bean en el hoyo que está cerca de la entrada del Spirit Temple. Regresa como adulto y súbete a la planta. Bájate en la punta del arco para tomar el corazón.

En la punta del arco, cerca de la entrada al Spirit Temple.

Requieres: Magic Bean (Adulto)



Gerudo Fortress (2 piezas)

Competencia de Arco, 1000 puntos.

Requieres: Arco, Epona o Longshot, Gerudo's Card



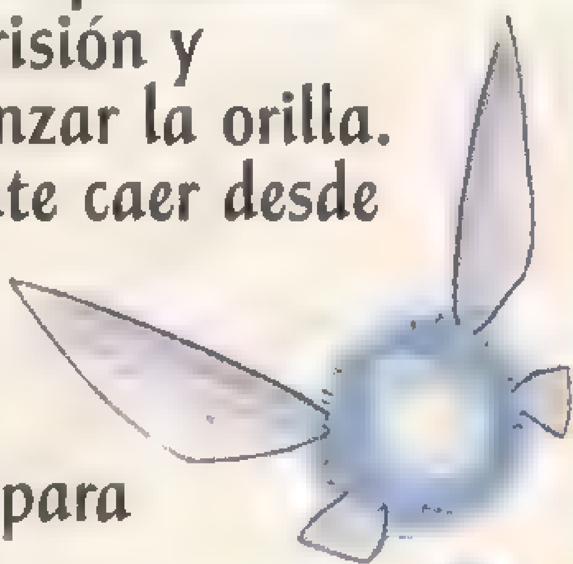
Entra a la Competencia de Arco y gana entre 1000 y 1499 puntos para obtener la pieza de corazón.

Sobre la azotea de Gerudo's Fortress.

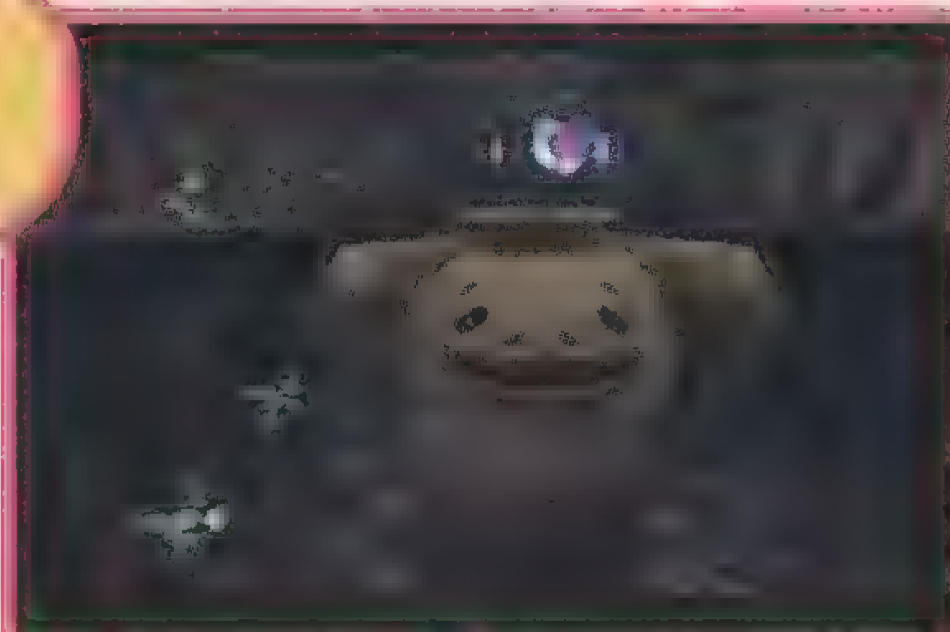
Requieres: Longshot (recomendamos también la Gerudo Member Card)



Usa el Longshot sobre el asta bandera y dispáralo a la pieza de madera que Link usaba para salir de la prisión y alcanzar la orilla. Déjate caer desde la orilla, aterriza en el segundo piso y entra por la única puerta. Camina por el cuarto y súbete por la rampa para salir por el balcón. Camina hacia la izquierda y usa el Longshot para alcanzar el cofre del tesoro de la azotea. Abrelo para encontrar la pieza de corazón.



Goron City (1 pieza)



Enciende los cuatro pebeteros que están en el piso bien abajo de la ciudad, para hacer que la estatua comience a moverse. Esta estatua tiene tres caras (sonriendo, molesto y neutral).
Lanza bombas en el agujero que la estatua tiene arriba. Si lanzas una bomba cuando la cara sonriente de la estatua está enfrente de Link, obtendrás una pieza de corazón.

Del gran jarrón (estatua).

Requieres: Bombas, Din's Fire

Gerudo's Valley (2 piezas)



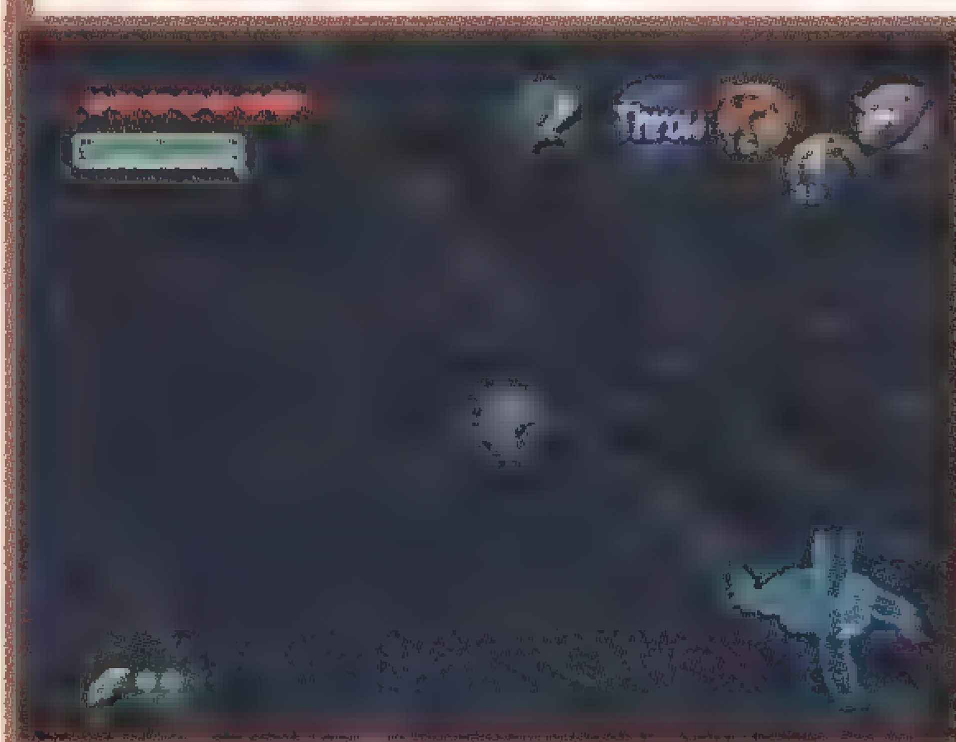
Déjate caer desde el puente y ve detrás de la cascada para encontrar una escalera. Sube la escalera para encontrar una pieza de corazón.

Detras de la cascada.

Requieres: Nada

En la orilla del risco desde el puente.

Requieres: Bomba (Niño) o Longshot (Adulto)



Con la gallina:
Entra a Gerudo Valley desde Hyrule Field, llega hasta la gallina y levántala. Llega al puente y, sin cruzarlo, camina a la izquierda. Desde ahí alcanzarás a ver una caja de madera. Vuela con la gallina hacia abajo hasta la orilla, rompe la caja con una Bomba y así encontrarás otra pieza de corazón.

Con el Longshot:
Entra a Gerudo Valley desde Hyrule Field y camina por la izquierda hasta llegar al precipicio. Déjate caer y aterriza en una orilla estrecha, camina hacia la izquierda y usa el Longshot para alcanzar la caja de madera en el otro risco. Rómpela para obtener la pieza de corazón.

Graveyard (4 piezas)

En el juego de escarbar del Graveyard (niño).

Requieres: Nada (Niño)

Ve al Graveyard entre el atardecer y las 11 pm para encontrar a Dampe. Deja que Dampe escarbe y encuentre una pieza de corazón para ti. El lugar donde está el corazón es al azar, pero de preferencia deja que Dampe escarbe donde el camino no está empedrado.



Debajo de la tumba que está cerca de la que pertenece a la Familia.

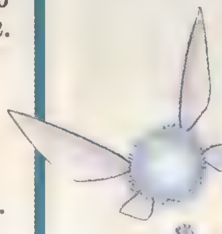
Requieres: Sun's Song (Niño o Adulto)



Después de obtener Sun's Song, párate sobre el símbolo de la Trifuerza que está enfrente de la tumba de la familia, viendo a la casa de Dampe. Baja un poco y mueve la segunda tumba de derecha a izquierda. Baja, párate junto a la pared gris y toca Sun's Song para hacer aparecer un gran cofre del tesoro. Abrelo para obtener la pieza del corazón.



Después de obtener el Longshot, ve al Graveyard y párate en la tumba que está junto a la que te lleva a Dampe's Race. Usa el Longshot, para alcanzar la caja que está en la saliente y rómpela para obtener la pieza de corazón. O, como niño, planta un Magic Bean en el hoyo que está en el Graveyard. Regresa como adulto y usa la planta para alcanzar la saliente. Rómpe la caja para encontrar la pieza de corazón.



En la caja de madera de la saliente del Graveyard.

Requieres: Longshot o Magic Bean



Después de obtener el Hookshot, regresa a la tumba de Dampe en el Graveyard y termina la carrera en menos de un minuto para ganarte una pieza de corazón. **Tip:** Si tienes el Longshot, cerca del final de la carrera, debes corres en una subida. Usa el Longshot y dale al pebetero que está cerca de la punta de la rampa para ahorrar tiempo. El resto es sólo práctica.

Termina la Dampe's Race en un minuto o menos.

Requieres: Nada (Adulto)

Hyrule Field (2 piezas)

En el área cercada, cerca de la entrada a Lake Hylia.

Requieres: Bombas

Dirígete al lugar que está cercado, por la entrada al Lake Hylia y coloca una Bomba a la mitad de la pequeña área.



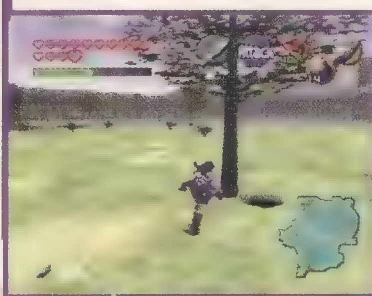
Baja por el agujero que se hace por la explosión, derrota al Business Scrub y cómprale una pieza de corazón por 10 Rupees.



Junto al árbol solitario en la esquina del noroeste.

Requieres: Bomba, Iron Boots o Golden Scale

Encara la puerta elevadiza (por donde entras al Market) y ve hacia la izquierda hasta encontrar una pared. Sigue la pared (hacia la izquierda) hasta llegar al río. Sigue el camino del río hasta llegar a otra pared. Voltea a la izquierda y verás un árbol solitario con hojas doradas o cafés. Colóca una bomba junto al árbol para hacer un hoyo. Déjate caer y en el fondo encontrarás una pieza de corazón.



Ice Cavern (1 Pieza)

De la entrada, ve por el cuarto que tiene una sola salida, evitando el hielo que cae y entra al siguiente cuarto. Destruye a todos los Freezzards y entra por la puerta que se abrirá. En este nuevo cuarto, avanza pegado a la pared de la derecha para llegar al segundo piso (para entrar a él, tienes que tomar las 5 Rupias plateadas).



Continúa a través del vestíbulo y entra al siguiente cuarto, esquivando el hielo que cae del techo. Derrota a los Freezzards, usa Bombas para destruir al que está sobre el pilar. En el segundo pilar, usa la botella para capturar un poco de Blue Fire.
Regresa a través del vestíbulo al cuarto anterior. Sigue la pared de la izquierda hasta llegar a la primera pared con hielo rojo y usa el Blue Fire para derretirla. Entra a la puerta y ve a través del vestíbulo al siguiente cuarto. Obtén un poco de Blue Fire en este cuarto y úsalo para derretir el hielo rojo que aprisiona al corazón (¡Guau! sonó muy poético, ¿no?).

En el cuarto del "Compass"

Requieres: Bottle (Adulto)

De la persona en el techo junto a la torre.

Requieres: Hookshot o Longshot



De la entrada del "Windmill", camina hacia el otro extremo de la puerta. Párate sobre la cerca y usa el Hookshot para llegar al techo de la casa donde está la persona sentada. Habla con él y así obtendrás un fragmento de corazón.

Como niño, arroja el Boomerang hacia la pieza de corazón para tomarlo. Si Link es adulto, usa el Hookshot para llegar a una de las vigas en donde está el corazón. Link también llega a este lugar después de haber obtenido el Hookshot, después de la carrera con Dampe.



En el "Windmill".

Requieres: Boomerang o Hookshot

Kakariko Village (4 Piezas)

Como niño:
Avanza en el juego hasta que obtengas "Bomb Bag". Sigue por el camino afuera de "Dodongo's Cavern" y sube por la saliente que está antes de la entrada a Goron City. Continúa tu camino hacia la punta de "Death Mountain", destruyendo con bombas las piedras que bloquean el camino. Al llegar con el Búho, habla con él y dile que te lleve de regreso a Kakariko Village. En este punto puede pasar que el Búho no te quiera llevar de regreso a Kakariko, si esto pasa, destruye con una bomba la puerta de piedra que está a la izquierda del Búho para obtener el Spin Attack. Una vez que el Búho te lleve a Kakariko, te dejará en el techo de una casa; voltéate a la derecha y sigue el camino de la pared. Déjate caer de la orilla del techo y caerás a otro techo de madera. Entra por el hoyo en la pared y obtendrás el fragmento de Corazón.

En una casa, detrás de unas barras, junto a una vaca.

Requieres: Bombs, Spin Attack (Niño) o Hookshot (Adulto)



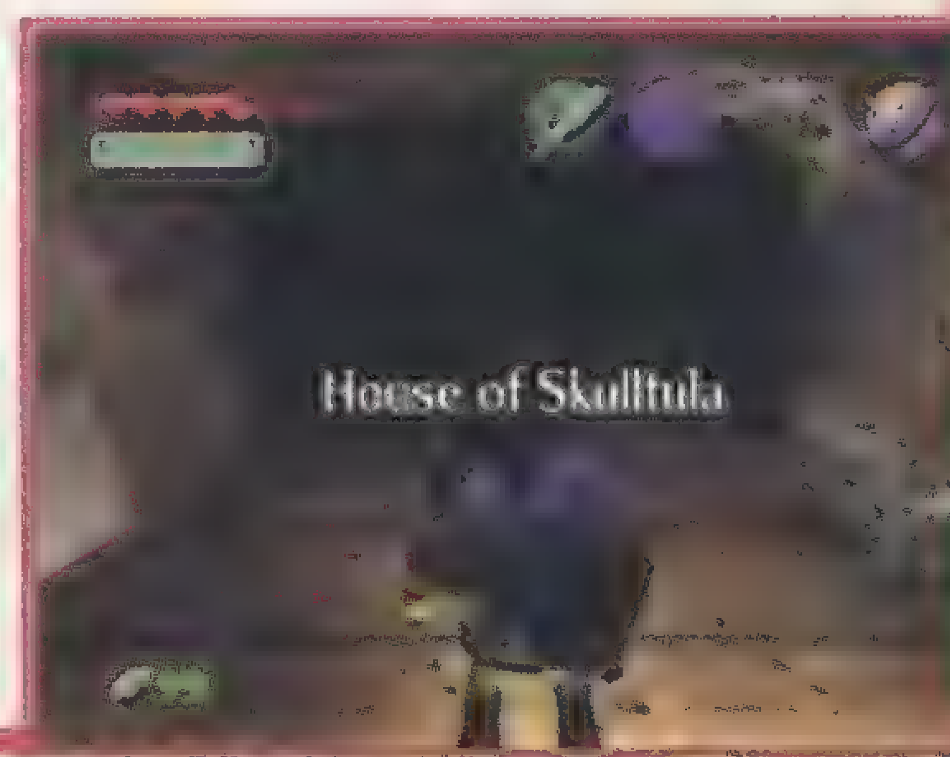
Como adulto:
Párate junto a la puerta que lleva al "Windmill" y usa el Hookshot para llegar al techo del edificio más cercano. De ahí ve al techo de "House of Skulltula", ahora a la izquierda hacia el techo de la casa cerca de la pared. De ahí sigue los pasos como mencionamos anteriormente, después de que el Búho te deja sobre el techo de esa misma casa.

Al obtener 50 Gold Skulltulas.

Requieres: 50 Gold Skulltulas

Cuando obtengas 50 Gold Skulltulas o más, regresa a "House of Skulltula" y obtendrás un fragmento de corazón de uno de los sujetos que antes estaban hechizados.





Lake Hylia (3 Piezas)



Siendo niño, planta "Magic Beans" cerca de la casa. Después de eso, toca "Song of Storms" para hacerlo crecer. Regresa a ese punto siendo adulto y la planta te llevará al techo de la casa para que tomes el fragmento de corazón.

Arriba de la casa.

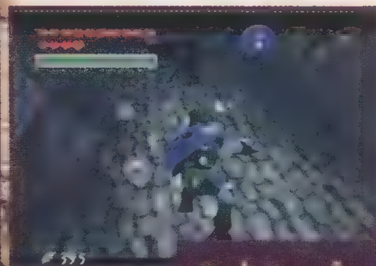
Requires: Magic Beans, Song of Storms (Niño o Adulto)

Pesca en el "Fishing Pound" y trata de capturar al pez de mayor tamaño. Llévaselo al chico que atiende el juego y pon la opción "Weigh my Fish". Si el pez es lo suficientemente pesado, entonces recibirás un fragmento de corazón.



En el juego de pesca.

Requires: Nada en particular (Niño)

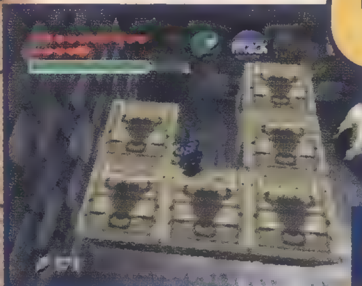


Entra a la casa de Lake Hylia y ve a la piscina. Nada hasta que toques el fondo de ésta. Ahora sal y habla con el profesor para que te dé una pieza de corazón. Si llegas al fondo usando las Iron Boots, no vale.

Del "profesor" en la casa.

Requieres: Golden Scale

Lon Lon Ranch (1 Pieza)



Agarra y mueve las cajas que se ven dentro de la torre (por donde está Epona), para descubrir un agujero en una de las paredes. Entra agachado y avanza para encontrar la pieza de corazón.

En la torre, detrás del establo.

Requires: Nada en particular (Niño)

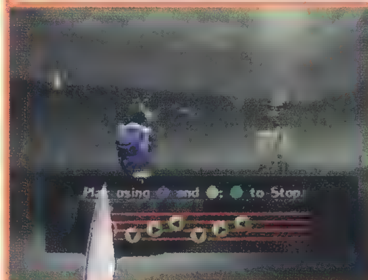
Lost Woods (2 Piezas)

Entra a Lost Woods y ve por el camino de la derecha. Baja por las escaleras y sube en el pedazo de árbol de la derecha para que aparezcan los "Skull Kids". Usa la Ocarina y toca la misma canción que ellos tocan para ganar una Rupee verde. Hazlo por segunda ocasión para ganarte una Rupee azul. Al tocarla por tercera ocasión, el premio será un fragmento de corazón.



Toca una canción a los Skull Kids.

Requieres: Ocarina



Entra a Kokiri Forest y ve por el camino de la izquierda. Párate en el pedazo de tronco y toca con la Ocarina "Saria's Song" para que el "Skull Kid" solitario te dé un fragmento de corazón.



Toca una canción al "Skull Kid" solitario.

Requieres: Saber "Saria´s Song"

Market (3 Piezas)

Cuando sea de noche, juega el juego de "Treasure Chest". Abre el cofre correcto para ganar una llave y así avanzar de cuarto en cuarto y en el sexto, encontrar la pieza de corazón.

Gana en el juego "Treasure Chest"

Requieres: Nada en particular

Ojo, si quieres hacer las cosas más fáciles puedes usar "Lens of Truth" para ver dentro de los tesoros y no tener que adivinar.



Encuentra al perro perdido.

Requieres: Nada en particular



En la noche hay muchos perros en el mercado. Párate cerca del perro que creas que es el de la señora que está en el día en el mercado. Cuando te pares cerca de algún perro, éste te comenzará a seguir. Lleva a este perro con la señora (está en uno de los callejones, al que se entra junto al juego "Treasure Chest", en la segunda puerta) y entrégale el perro. Si es el suyo, te entregará a cambio del perro un fragmento de corazón.



En el "Bombchu Bowling Alley"

Requieres: Nada en particular



Juega mucho aquí. Al azar, uno de los premios será una fragmento de corazón.

Zora's Domain (1 Pieza)

Enciende los 5 braseros (Antorchas)

Requieres: Deku Stick (Niño)

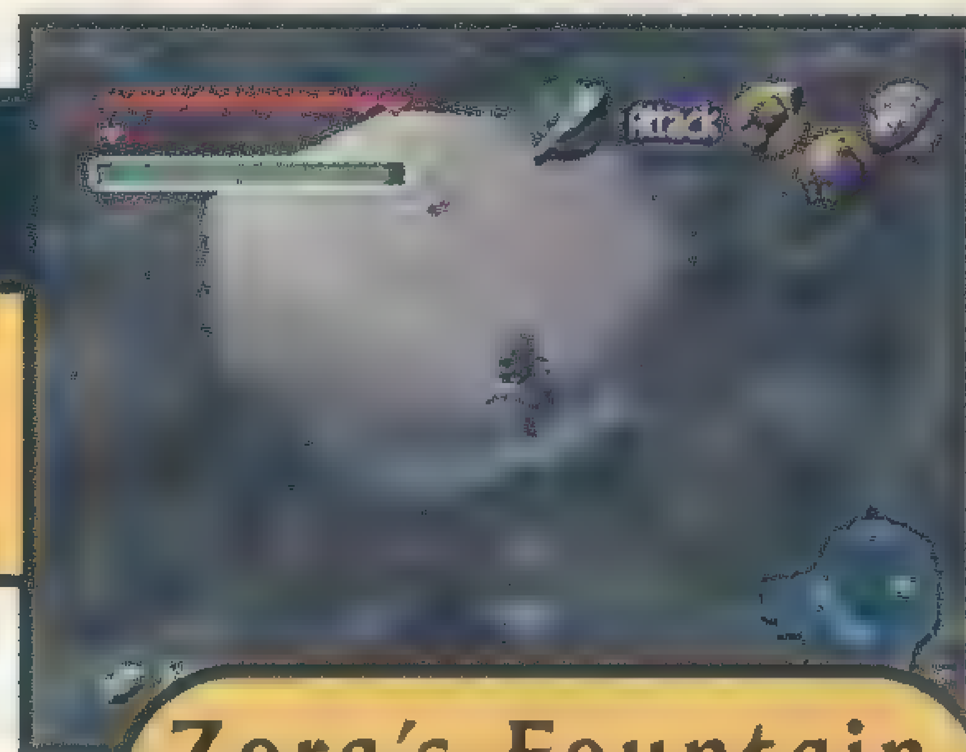
Ve a la la cámara de "King Zora" y con una flama que está por ahí, enciende un Deku Stick. Rápidamente baja por la rampa y enciende la antorcha, sigue por la pared de la izquierda y enciende la antorcha cerca de la tienda, sigue hacia adelante y enciende la antorcha que está en el agua poco profunda, después ve de nuevo a la izquierda y enciende las dos antochas finales que están detrás de la cascada. Esto requiere de un poco de práctica, así que no te desanimes si no te sale a la primera.



Zora's Fountain (2 Piezas)

En la punta del Iceberg

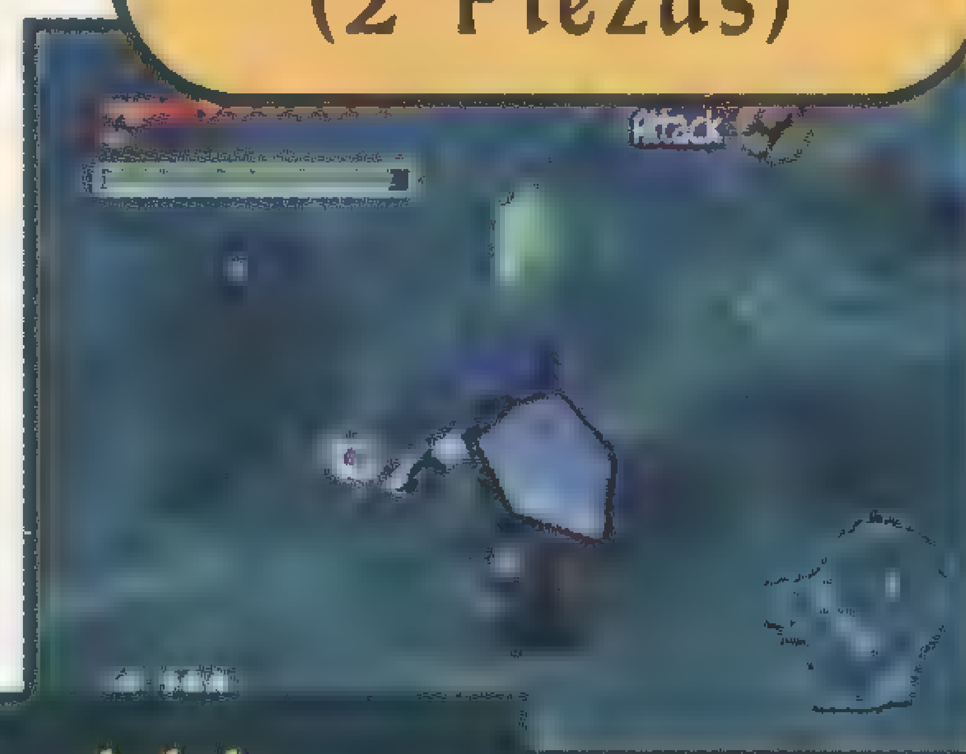
Requires: Nada en particular (Adulto)



Cuando seas adulto, regresa a Zora's Fountain. Salta de iceberg en iceberg para localizar una pieza de corazón.

En el fondo del lago

Requieres: Iron Boots (Adulto)



Una vez que obtengas las Iron Boots, ve al centro del lago, equípate las botas y arrójate al agua. Hasta el fondo y en el centro encontrarás un fragmento de corazón.

Zora's River (4 Piezas)

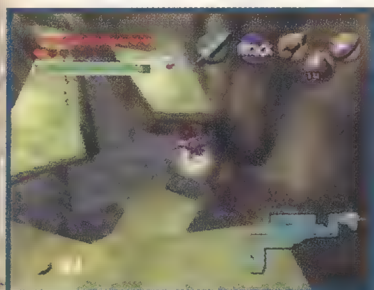


En un pilar cerca del río.

Requieres: Hoover Boots (Adulto) o una gallina (Niño)



Una vez que obtengas las Hoover Boots, ve a Zora's River y usa las Hoover Boots para alcanzar la pieza de corazón que está en el pilar.



En una orilla cerca de la cascada.

Requieres: Hoover Boots (Adulto) o una gallina (Niño)

Una vez que obtengas las Hoover Boots, regresa a la cascada. Usa las Hover Boots para alcanzar la saliente en la que se encuentra el fragmento del corazón.



De las ranas.

Requieres: Song of Storms (Niño)

Ve a Zora's River y párate en un tronco en el río. Para ser más exactos, te debes parar al final del tronco y ahí tocar "Song of Storms". Al hacer esto, obtendrás una pieza de corazón que te darán unas ranas.

Mini-juego con las ranas.

Requieres: Haber obtenido la pieza de corazón anterior, cualquier canción que no te mande a un punto en particular al tocarla (Niño).



Una vez que obtengas las Hoover Boots, regresa a la cascada. Usa las Hover Boots para alcanzar la saliente en la que se encuentra el fragmento del corazón.



Esperamos que estos tips te ayuden a encontrar los corazones que te faltan. Hay unos, como el de Zora's Domain (el de las antorchas), que lo único que necesitas es práctica y otros, como el del Graveyard (cuando escarba Dampe), que necesitas suerte, así que no te des por vencido si no obtienes todos a la primera. No creas que se nos ha olvidado, todavía nos falta dar la localización de las 100 Gold Skulltulas, además de la Ice Arrow y de otras cosas que, por falta de espacio, no pudimos incluir en este número. No sigas buscando la Trifuerza ni intentes descongelar el Zora's Domain... ¡ni mucho menos trates de tocar la Song of Sages! Porque nada de eso existe en el juego. En la página WWW de Nintendo of America, el día de los inocentes (de allá de Estados Unidos), incluyó unas fotos de la Trifuerza y del Zora's Domain descongelado, pero era sólo una broma; desafortunadamente, varios chicos no leyeron bien y se la creyeron. Pero bueno, ya te lo advertimos y esperamos que lo tomes con buena onda.
Hasta el próximo número!

a fondo

Snowboard Kids 2

Hace poco más de un año, allá por Febrero del 98, aparece la primera versión de Snowboard Kids, en aquella época, aparecieron varios títulos de esquí sobre nieve, pero éste se separó de los demás por su toque humorístico y un año después aparece la secuela que a continuación le damos una breve revisada.



De entrada vemos que este título cuenta con mayor número de personajes y no te sorprendas cuando descubras a los personajes secretos que de seguro ya sabes dónde van a salir y si quieres, también puedes intercambiar personaje durante el juego.



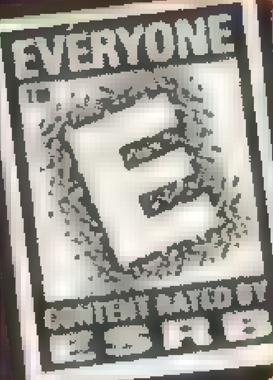
ATLUS
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
Racdym

128
megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Marzo 1999
Fecha de Salida

Board Shop

Ahora cuentas con una tienda donde después de juntar un buen número de monedas, puedes comprar una mejor tabla o esquí, recuerda que hay de tres tipos, una para alcanzar mayor velocidad, otra para controlarla mejor y hacer más fácil las piruetas y la tercera, que es una tabla balanceada entre los dos tipos anteriores. Hay un cuarto tipo de tabla pero eso ya es un secreto y no lo podemos escribir (¡todavía!)



Trick Game

El juego ya no es tan lineal, porque cuenta con un pueblo, donde puedes seleccionar varias cosas, como: Comprar una mejor tabla, cambiar de personaje, etc. Y una de estas opciones es un bonus donde demuestras tu habilidad para las acrobacias, aquí necesitas acumular cierto número de puntos con tus piruetas, pero sin olvidar que hay que llegar a la meta en el tiempo límite.





Shoot Cross

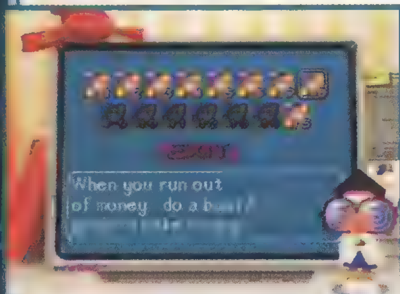
Otro bonus es esta escena, donde trabajas un poco y para que recuerdes el juego de Paperboy, tienes que ir repartiendo los periódicos en cada una de la casas, esto no es muy fácil y menos con el tiempo presionándote y recuerda que hay una casa que te dará problemas encontrarla, tal vez ¿¿¡¡si buscas detrás de los árboles!!??





Wendy's Internet

En este lugar tendrás muchas opciones que se van abriendo conforme pasas las escenas, podrás ver la dificultad y la longitud de las pistas, características de las tablas, cualidades de los personajes, oír las melodías del juego y hasta una serie de tips que te pueden ser útiles a lo largo del juego.





Paint Shop

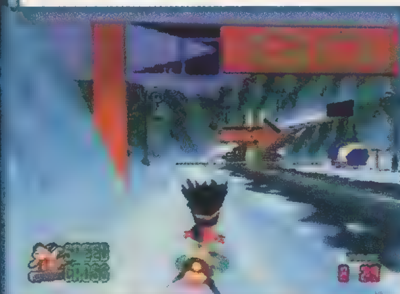
Quieres personalizar tu tabla o esquí, o simplemente cambiarle el aspecto, este es el lugar adecuado ya que por unas monedas le imprimes un diseño predeterminado a la tabla que quieras.





Speed Cross

Una escena más de bonus, donde tienes 5 minutos para llegar a la escuela (¡¡casi nunca pasa!!) y pones a prueba tu habilidad, ya que no puedes perder un solo segundo o te quedarás fuera.



Bueno ya estuvo bien de paseos y bonus, el objetivo del juego es llegar en primer lugar en las competencias, y para esto puedes seleccionar la pista, aunque al principio es un poco limitado pero conforme avanzas, van ampliando tus posibilidades, después de seleccionar pista seleccionas tabla, ya que según la pista puedes necesitar diferente tabla.

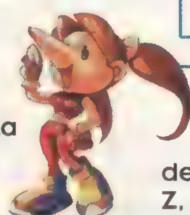




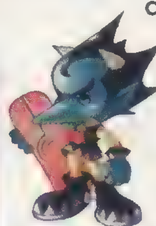




Antes de entrar con los poderes y escenas te recordamos que este título cuenta con un modo de Battle para jugar 4 a la vez, característica agradable para los fans de Mario Kart.



Antes de hablarte de las escenas, veamos los poderes del juego. Estos los tomas tocando los regalos que hay a lo largo de las pistas. Hay dos tipos de poderes, unos los activas con el botón B y otros con el Z, primero vamos con los que aparecen de los regalos azules y activas con el botón B.









Poderes

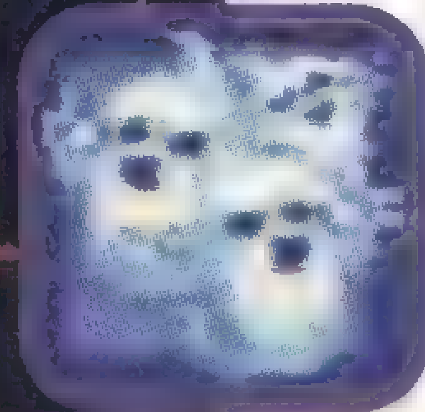



Al activar este poder evitas que los demás oponentes puedan tomar alguno de los poderes.





Con este te haces invisible, pero te puedes guiar con el esquí, claro que con este poder evitas que te toque cualquier otro ataque de tus oponentes.

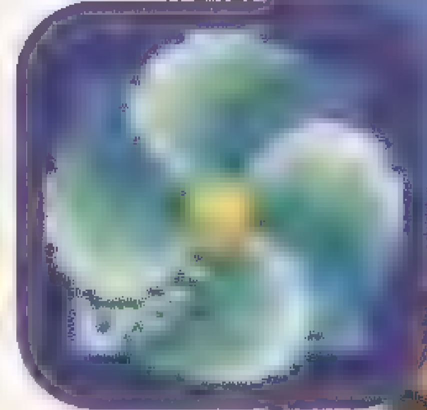



Activa el fantasma, para que aparezca uno cerca de cada uno de los competidores y los frene un poco dándote ventaja para alcanzarlos.

Para acumular monedas a costillas de los demás competidores, así que si no ganas la competencia, por lo menos juntas monedas para comprar algo mejor.




Listo para utilizar esta pequeña ayuda y acelerar un poco más, recuerda que si chocas contra una pared, pierdes el poder que estés utilizando.




Con estas alas tienes un control más suave de tu tabla, lo que facilita tu caída para que logres ejecutar mejor tus piruetas.



Uno de los más eficientes poderes, ya que frenas en seco a los tres contrincantes y si van saltando mejor, mientras tú recuperas terreno o simplemente les sacas más distancia.




Este cohete te da una especie de turbo que tienes que aprovechar para llegar primero a al meta.




Ahora vamos con los poderes de los regalos rojos que se activan con el botón Z

Si se te quiere colar algún oponente en el primer lugar, usa este poder para enfriarle los ánimos y fácilmente rebasarlo.







Lanza este poder contra el oponente para que se tropiece y pierda tiempo.



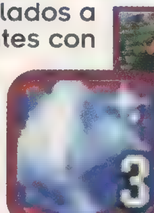


Algo simple, dejar una roca en el camino, pero hazlo en un lugar estratégico para que los oponentes no tengan opción de esquivarla, pero no se te vaya a olvidar ¡¡dónde la dejas!!

Este te sirve para dispararle a tus oponentes y hacerlos volar por los aires, mientras tú ganas posiciones.



Deja congelados a tus oponentes con este poder, sólo cuídate de no estrellarte con él, ya que como se frena en seco, es difícil esquivarlo si vas justo detrás.



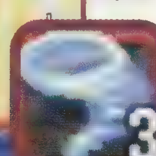






Frena de un bombazo a los enemigos pero ¡ojo!, ya que la explosión también te puede alcanzar y será muy contraproducente.





Con este poder lanzas por los aires a tu oponente y además si tenía algún poder, provocas que lo suelte.

Escenas

Ahora vamos a dar un paseo rápido por cada una de las escenas del juego.

Sunny Mountain

Paraje nevado con cascadas y hasta puedes ver peces, saltar sobre el camino; muy básica es esta pista, pero hay uno que otro lugar para saltar. Por ejemplo,





este túnel es muy similar a los que hay en Diddy Kong Racing, es más, la iluminación es igual, claro que la forma en la que afecta a los demás objetos no es tan detallada.

Turtle Island



Una bella isla tropical es el escenario de esta competencia, donde desciendes por puentes de madera, pasas por la playa y hasta compites debajo del mar pasando a través de una cascada, es más, hasta puedes pasar por un barco hundido.



Jingle Town



Aquí retomamos la nieve en la mayor parte de la pista y te enfrentas a saltos más peligrosos que si no alcanzas a pasar al otro lado, te retrasas bastante. Hay pequeñas partes con camino de ladrillo y casas muy navideñas; en otra zona,





más adelante, te estorban unos conejos rosas que se pierden entre la nieve y al final, hay una parte de hielo sólido donde es difícil dar las vueltas.

Aquí, llegar a la meta es tan solo un factor de tiempo, ya que antes de llegar al final compites contra este muñeco de nieve y es necesario que le vayas causando daño con los poderes que te dan los ítems que hay regados en el camino, no es necesario que pierdas tiempo haciendo piruetas, más bien trata de no perderle la pista, ya que el jefe te convierte en muñeco de nieve si te da alguno de sus múltiples disparos.





Wendy's House



Aquí, por medio de un rayo reductor, pueden competir en una pista que es tan solo una habitación con elementos comunes como libros que tú los verás gigantescos, pasas por un piano, esquivas el péndulo de un reloj y hasta por unas rocas, también pasas debajo de un chorro de agua y llegas a una zona de caminos múltiples, todo de acuerdo con tu pequeño tamaño.

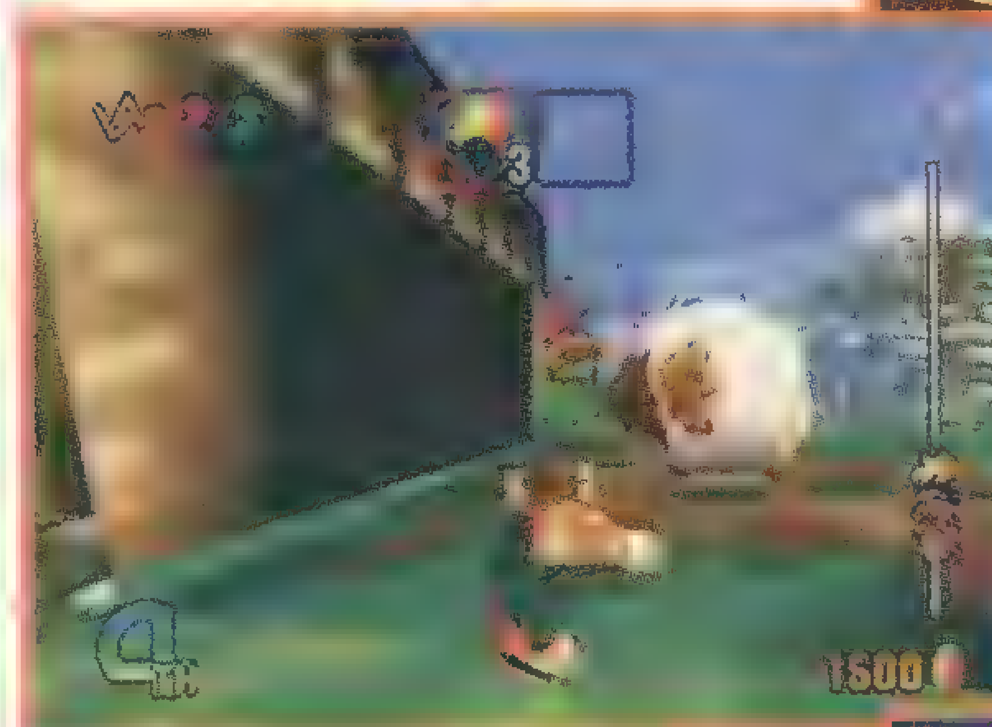




Linda's Castle

La competencia en esta escena comienza dentro de un castillo y no por eso, te salvas de elementos que te estorben y te hagan tropezar como estas mesas; más adelante sales a los jardines del castillo y hasta hay una estatua de Linda; bajas por el bosque y llegas a una parte donde tienes que esquivar a los carneros o irremediablemente serás frenado, ya casi al final hay un pasillo muy angosto donde es muy fácil que pierdas velocidad al tocar los muros.







Crazy Jungle



Comienzas con una curva en espiral que no te deja avanzar muy bien, después una serie de pendientes pequeñas, hasta llegar a una cascada muy alta, donde puedes darte el lujo de ejecutar un gran número de piruetas mientras disfrutas el arcoiris. Más adelante se divide el camino; por la derecha hay atajos donde avanzas equilibrando por una línea muy delgada, así hasta llegar a zona de cocodrilos que debes esquivar, ya dentro de la pirámide, hay una cara incrustada que dispara bombas.





El jefe en esta escena es un dinosaurio (por cierto esta escena tiene toda la pinta de Diddy Kong Racing) que va dejando huevos por todo el camino y tienes que esquivarlos, obviamente el dinosaurio es muy rápido y tienes que echar mano de los poderes para alcanzarlo y conectarle unos bombazos hasta eliminarlo.

Starlight Highway



Un paraje espacial es esta escena con locuras, como un túnel que tiene un buen efecto de luz, pasajes semidestruídos, lugares volcánicos con todo y sus rocas volando por todos lados y para acabar, una zona de agua donde es muy fácil estrellarte en una orilla y salir volando.





Haunted House



La escena de terror no podía faltar, aquí hay de todo, como la luna y los árboles tenebrosos, pero bueno, a ti nada te da miedo y te puedes arriesgar por el atajo, solo que si no le atinas a la delgada cuerda caes en la lava, más adelante hay una calabaza que lanza rayos congelantes y si te toca una vez, de seguro quedarás atorado por un buen rato, aquí también hay zona de lava, pero ahora con fantasmas por todo el camino y para contrastar, al final hay una parte donde estás bajo el agua.





Ice Land

Esta es la última escena y por lo mismo no es nada fácil dominarla, sobre todo que para este momento tus oponentes son muy agresivos y no te sorprendas cuando cada uno te conecte un poder sin darte oportunidad de levantarte, lo bueno es que cuentas con un buen atajo para recuperar un poco de distancia, hay partes donde necesitarás arriesgarte a pasar por zonas peligrosas para cortar un poco de camino o tomar poderes, ya casi en el final hay un túnel que es bastante angosto y no tiene protección en las orillas, sólo dominando el control podrás salir victorioso.

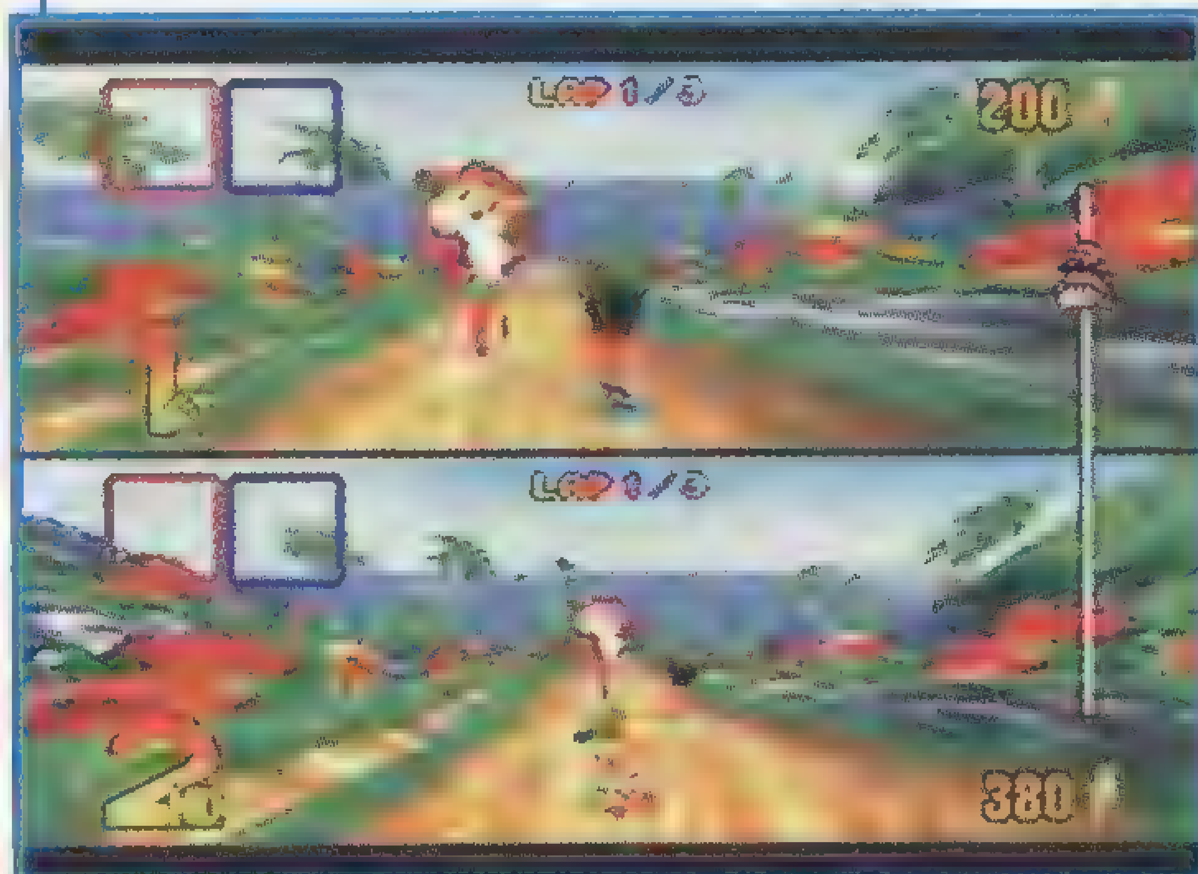








Como te puedes dar cuenta, Snowboard Kids 2 es una combinación de Mario Kart y Diddy Kong Racing, claro, con algunas restricciones, la movilidad es muy buena y como es de esperarse mejoraron detalles gráficos como las fuentes de luz y bueno, si eres fan de los juegos de carreras, onda Mario Kart, este título es una muy buena opción.





El juego cuenta con una serie de cinemas, que van ligando una historia donde ves qué pasa antes y después de la competencia, con toques de humor que caracterizan este título.

El jefe final está lleno de sorpresas, para empezar, alcanzarlo no es nada fácil y cuando le conectas un bombazo se le caen piezas que te hacen tropezar y así pierdes demasiado tiempo, pero además te puede disparar cualquier cantidad de poderes que debes esquivar a como de lugar, si no quieres que se adelante demasiado y de una vez te ponemos sobre aviso que cuando crees que ya lo eliminaste apenas comienza lo bueno.



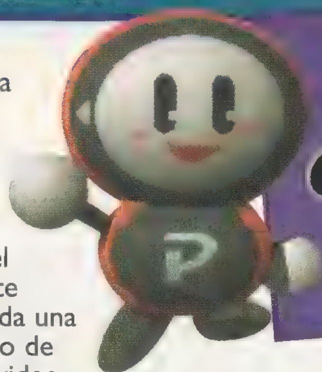
¿Qué hay dentro de...?

LA GAME BOY CAMERA



Ya hace casi un año (11 meses, para ser más exactos) que la Game Boy Camera llegó a nuestro continente y definitivamente este es un aditamento fuera de serie. A pesar de que ha pasado todo este tiempo, no se ha visto nada parecido y por lo visto no se verá, así que si tú tienes Game Boy en cualquiera de sus modalidades y no tienes una GB Camera, te recomendamos adquirir una en estas fechas que todavía está disponible.
Bueno, pero esta sección no es para promocionar este aditamento, sino para hablar algunas cosas de él, pues por extraño que parezca, aún hay gente que no sabe bien qué onda con la cámara y también tenemos algunas preguntas muy insistentes sobre ella.

Datos de la





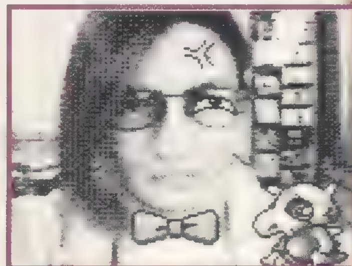
Una breve descripción para quien no tenga idea de lo que hablamos: La Game Boy Camera es un cartucho para el Game Boy y éste tiene incorporada una cámara del estilo de las cámaras de video convencionales, con la diferencia que no cuesta tanto y que trabaja sólo con las 4 tonalidades de gris con los que el Game Boy despliega sus gráficos. La cámara despliega en la pantalla del Game Boy lo que está viendo a través del lente, pero no se puede grabar con ella como con las cámaras de video. Sin embargo, lo que sí se puede es tomar fotografías (24) las que se quedan grabadas en la memoria del juego. El lente de la cámara es muy sorprendente, pues aunque no es muy caro, no quiere decir que se use uno que sea "barato".

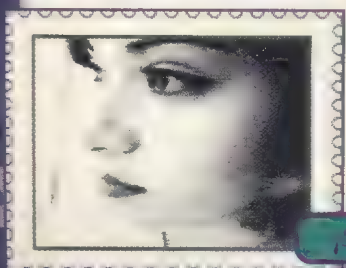


Una de las cosas que más nos sorprende de la cámara, es la forma en la que rápidamente se habitúa a la luz de un cuarto, de hecho, aunque la luz sea mínima, puedes tomar fotos de muy buena calidad. La cámara tiene todo un estudio fotográfico en el que puedes manipular tus fotos después de tomarlas. Poner estampas, letras o hasta dibujar en ellas. De hecho puedes hasta hacer algunas "presentaciones" con las fotos que tienes guardadas para contar alguna historia. Estas fotos las puedes intercambiar con alguien a través del cable link, puedes jugar en los mini juegos que tiene la cámara.... ¡Uf! son tantas cosas, que realmente te estás perdiendo de mucho si no la conoces.



¿Sabías que si mueves el control hacia arriba o abajo en esta pantalla, Mario se mueve más lento o rápido?





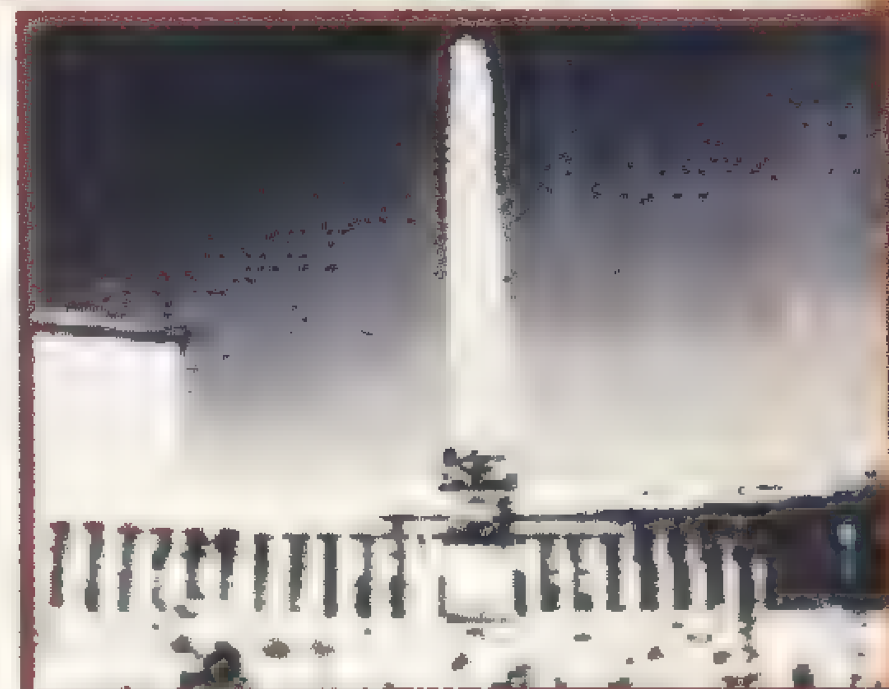


Usos de la Game Boy Camera



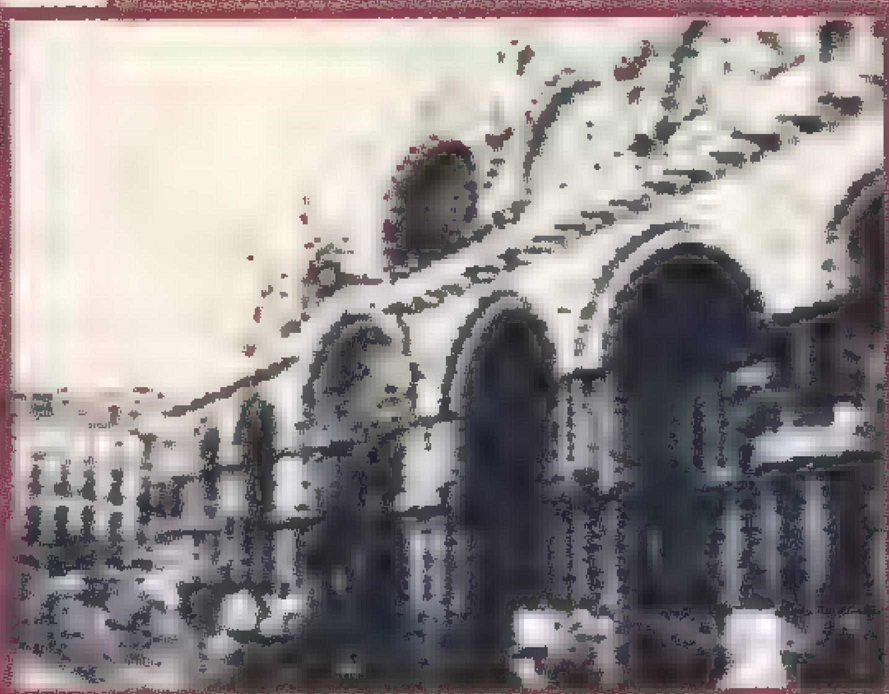
Pues bien, ya se dijo que esta cámara sirve para tomar fotos. Estas fotos se las puedes tomar a tus



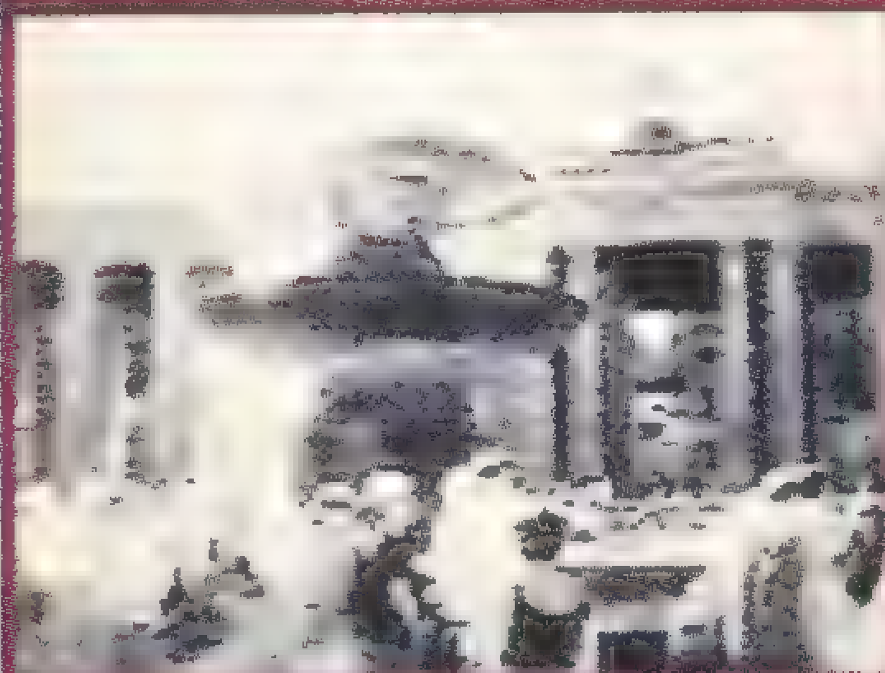












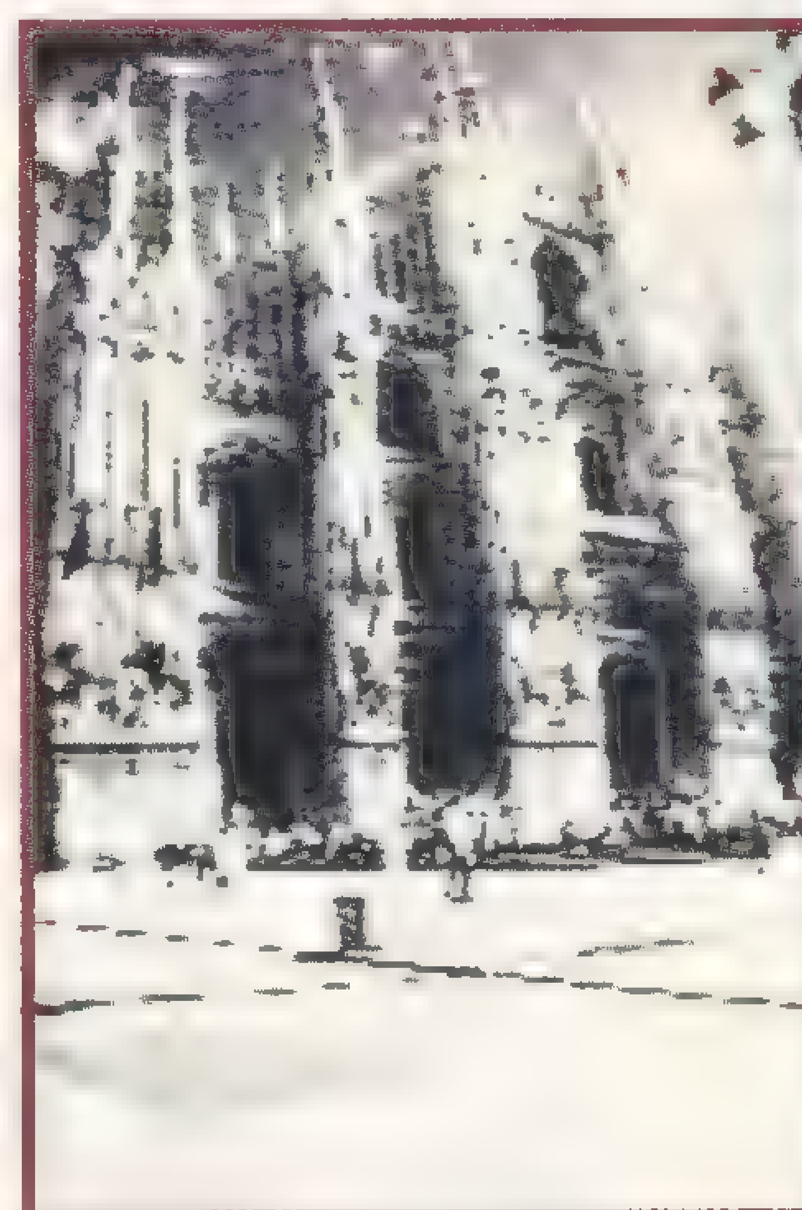
amigos, a tus familiares, a muchachas bonitas en el Metro o en el





autobus, a tu perro... Pero ¿Qué tal si te vas a un viaje y además de llevarte tu cámara normal te llevas tu Game Boy Camera? Pues eso fue lo que hizo nuestro buen editor ahora que se fue de vacaciones a Europa. Se llevó su GB Camera y nos trajo algunas imágenes de lo que vio por allá. Esto nos demuestra que no está limitada a visitas locales.

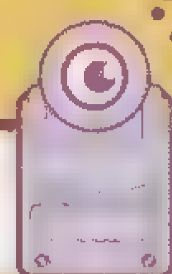
La calidad de las fotos, como verás, es muy buena. De hecho, algunas de las fotos las tomó de tal forma que se armara un mapa a la hora de mandar a imprimir o de forma digital, como nosotros lo hicimos. Como ves, hay fotos de diversos puntos conocidos de Europa. Venecia, el Coliseo, el Vaticano, España... todo lo que se puede ver en un buen Tour.





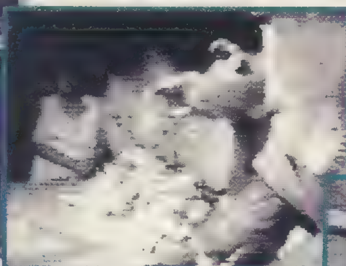






¡Oh, no! ¡Está desnudo!





Otra persona que le dio un uso fuera de lo común a la cámara fue Ace. El se llevó su cámara a una "boda del

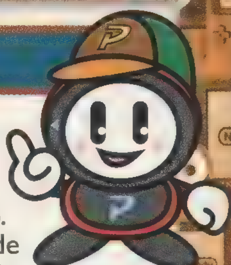


año... pasado" que fue cuando se casó su primo. Fotos de eventos sociales también son algo curioso y que se ve muy poco entre los propietarios de la Game Boy Camera.



¡Nunca falta el típico colado que se quiere retratar con la novia!

Gorrita





Todos sabemos que los japoneses se distinguen por ser personas de bastante ingenio. Una muestra de este ingenio es algo que se encuentra al final del manual de la Pocket Camera (nombre de la GB Camera en Japón). Esto, como podrás ver, se trata nada más y nada menos que de un "modelo" para hacerle una gorra a tu GB Camera. Este modelo lo cortas, lo doblas, lo ensamblas y ¡¡listo!!



Como nos parece algo muy gracioso, vamos a reproducir el modelo. Lo recomendable es que no cortes la revista, sino que sólo la uses de base sobre un material un poco más grueso para que quede mejor y la decores a tu gusto. Le puedes poner así, el logo de la marca que te guste como Nike u Oakley o en su defecto de tu equipo deportivo favorito o de las caidas de tus amigos en una mala maniobra con su skate.

La cámara ha generado algunas dudas un tanto insistentes entre algunos usuarios de ella. Seríamos muy crueles si no se las respondiéramos, ahora que aprovechamos este breve espacio para hablar de ella.

¿Sabías que la GB Camera se encuentra en el libro Guinnes de récords? En la edición 99 de este afamado libro se incluye esta cámara como "una de las cámaras más pequeñas del mundo".

Preguntas más comunes sobre la GB Camera

P.- ¿Cómo hago aparecer las fotos que están marcadas con el símbolo de ? en el Album B?

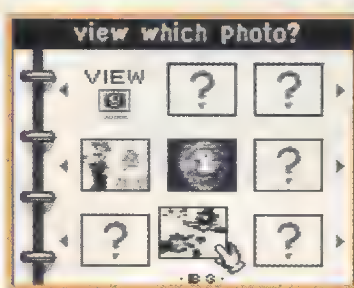
R.- Estas fotos aparecen de distintas formas y es muy engorroso explicar una por una, pero en sí, todo se puede reducir a algunas características básicas:

1) Por fotos tomadas.- Entre mayor sea el número de fotos que tomes con tu cámara, se abrirán más de estas fotos.

2) Por fotos impresas.- De la misma forma, entre más fotos imprimas en la Game Boy Printer, más fotos aparecerán en este álbum.

3) Por fotos intercambiadas.- ¡Intercambia fotos con tus amigos! Así aparecerán unas fotos muy curiosas en el álbum B.

4) Por marcador en los juegos.- Si haces bastantes puntos en los juegos Space Fever y Ball; si logras disminuir tu tiempo al máximo en Run! Run! Run! Así como grabar algunos archivos con los datos que quieras en el juego de DJ, aparecerán cada vez más y más de estas fotos.



Por cierto, todos estos datos los podrás checar en las pantallas de nombre Record y Hi-Score a las que llegas presionando Start en la pantalla del menú principal.



Mirón del autobus



Vista de interno del autobus





P.- ¿Se pueden borrar o copiar las fotos del álbum B?
No, estas fotos cuando las haces aparecer no las puedes manipular. De hecho, el uso de estas fotos es para imprimirlas o para incluirlas en alguna animación que hagas. Nosotros también hubiéramos preferido que hubiera más espacio en el álbum A que en el B. Todo es culpa de la memoria RAM.

P.- ¿Cómo obtengo el juego Run! Run! Run! en el modo "Game Play"?
R.- Hay que terminar el juego de Space Fever 2 (eliminar a la tercera cara) y hacer más de 2000 puntos.

P.- ¿Puedo cambiar el borde de las imágenes que imprimo? ¿Cómo saco las "Wild Frames"?
R.- Las imágenes se imprimen con el borde que eliges en la opción "Frame" cuando estás viendo una foto. Las "Wild Frames" sólo se pueden elegir en el menú de impresión "presionando Select", precisamente antes de mandar a imprimir una foto.

P.- ¿Para qué es el "ID Number"?
R.- Es para identificar quién es la persona que te pasa las fotos y para que también te identifiquen. ¡Sólo para eso!

P.- ¿Se pueden borrar los datos de la cámara? En especial los récords, los Hi-Score y el User Name?
R.- No, esos datos no se pueden borrar de una forma "voluntaria". Ahora que una descarga o sacar el Cartucho con el GB encendido puede borrar esos datos... y dañar tu Cámara.







Lo que sí se puede es borrar todas las fotos del álbum A, a la vez. Para realizar esta suicida maniobra, ve a la opción "Album" dentro de "Edit", ya adentro presiona y mantén los botones Select y Start, con estos botones así, presiona Arriba en el control, el juego te preguntará si quieres borrar todas las fotos.

P.- ¿Para qué sirve la opción "Comment"? ¿Se puede imprimir?
R.- En la opción "Comment" puedes poner información de la foto, algo de lo que te tengas que acordar, un teléfono.. etc. Y sí, se puede imprimir, para hacerlo necesitas llegar al menú de impresión, presiona Start y pon en "On" en el globo que tiene la opción de "Comment" y al mandar a imprimir la imágen, aparecerá el comentario.

P.- ¿Y la opción Run?
R.- Ya lo habíamos dicho, pero lo repetimos por si alguien se lo perdió: Sólo es un chiste privado de los programadores. No tiene utilidad alguna.

En fin, son tantos los usos que le puedes dar a la cámara... con este artículo sólo tratamos de exhortar a los que ya tienen su cámara a que le saquen el máximo provecho y no la vean como "Un simple juguete". Y también a los que están indecisos sobre comprarse una o no, pues simplemente recomendarles que lo hagan, pues es un muy buen sistema.



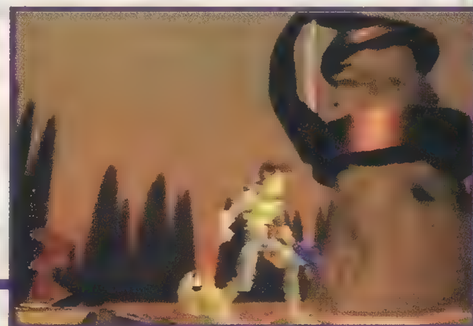
Por cierto, la página oficial de la Game Boy Camera en la red es la siguiente: http://www.funtography.com/



a fondo

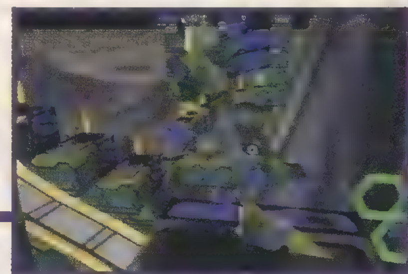
LODE RUNNER 3D

Al parecer la gente de Infogrames está muy inspirada este año, pues tiene en lista de espera varios títulos que ya están por salir, tal como lo puedes ver en este número, pues incluímos dos análisis de juegos de ésta compañía, así que ahora es el turno de Lode Runner 3-D, para el N64.





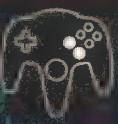
Pues Lode Runner 3-D se une a la lista de títulos que fueron populares en la época de los sistemas de 8 Bits y que ahora son revividos con una versión en 3D para el N64. Aunque en realidad Lode Runner no tuvo tanto éxito, sí aportó algo de originalidad, pues juegos de aquel tipo hubo muy pocos, pero uno de un estilo similar y que es mencionable debido a su trascendencia, es Bomberman.



INFOGRAMES
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

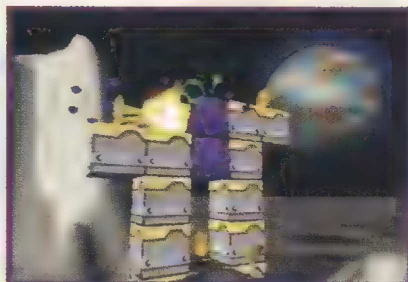
Desarrollado por



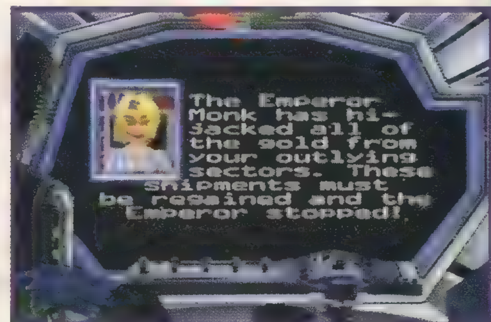
64 megabits
Memoria

Estrategia
Categoría

Verano 1999
Fecha de Salida



Pero bueno, en caso de que no hayas conocido alguna versión vieja de Lode Runner, te vamos a explicar de qué se trata esta nueva versión con gráficos en 3-D.



Se supone que el Emperador Monje ha robado todo el oro de los planetas circundantes, así que la patrulla intergaláctica manda a su mejor Lode Runner (o sea, a ti) para recuperar lo robado y capturar al autor intelectual de las fechorías.



Para salir airoso de tu misión, básicamente cuentas con una nave espacial, con la que podrás desplazarte por el espacio y viajar de planeta en planeta recuperando oro. Cuentas sólo con una pistola y con la suerte que te desearon tus compañeros, porque no llevas más armas contigo, pero por suerte, podrás usar todo lo disponible en cada planeta.







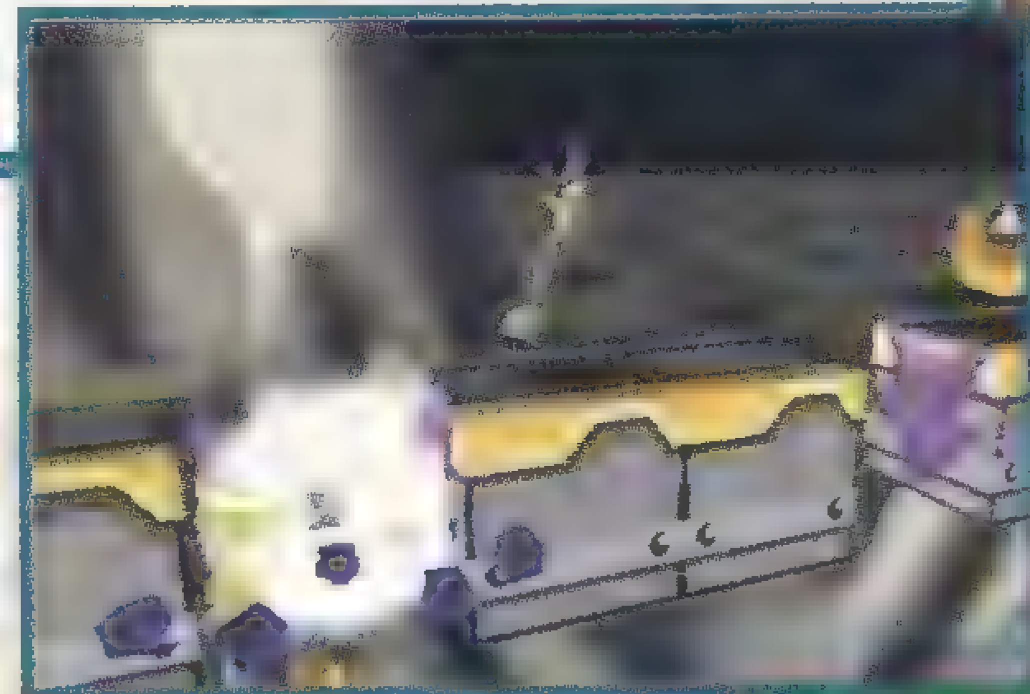
El concepto general de este juego es de estratégia y no tanto de acción o de aventura, aunque tiene algo de estos dos géneros. El chiste es que el personaje principal (el que se parece a Peter Parker), debe juntar todas las piezas de oro que haya en cada escena. Esto suena fácil, sin embargo hay factores que complicarán tu labor, como bombas, guardias, bloques, llamas, etc.



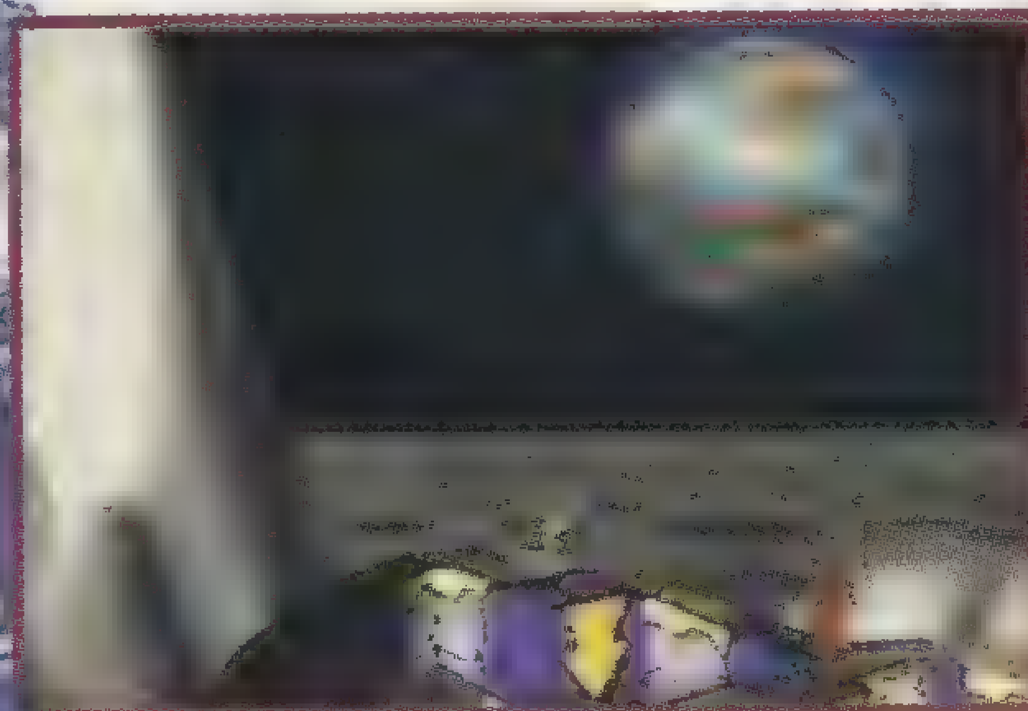




Cuentas con un arma, pero por increíble que parezca, no te sirve para eliminar a los enemigos, sino para destruir bloques. La característica de tu atque es que sólo puedes destruir el bloque que esté justo enfrente y justo debajo de ti y nada más; no puedes ni destruir al frente (verticalmente), ni arriba. Esto es lo bueno del juego, ya que no es limitante y tendrás que pensar bien cómo destruir los bloques. Por cierto, no todos los bloques pueden ser destruídos.



Otro factor que le da sabor al juego es que no podrás dejarte caer de cualquier bloque, sea destruíble o no, pues sólo es posible caer de un bloque que tenga una flecha hacia abajo.



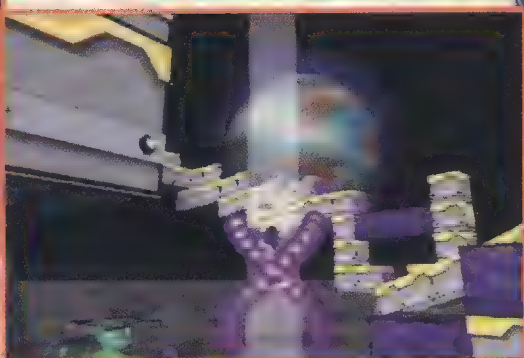


Una vez que termines de recolectar el oro, se abrirá una compuerta por donde podrás salir y pasar a otro nivel; si no tienes las suficientes piezas de oro, la puerta te indicará cuántas piezas te faltan.









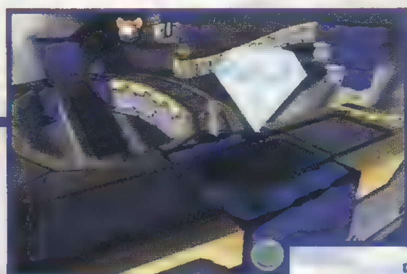
Lo que también debes tomar en cuenta, es que cada vez que hagas un disparo, saltarás un bloque hacia atrás, así que ten cuidado al no disparar, sin primero observar qué hay detrás de ti.

Hay varias cosas que te pueden servir además de tu arma; encuentras bombas, las cuales tienen un rango de destrucción de un bloque a la redonda; también elevadores y ventiladores, entre otros.





Al destruir los bloques, éstos reaparecerán después de algunos segundos. Si te caes en el hueco donde el bloque estaba justo cuando está apareciendo... serás lamentablemente atrapado. Aunque puedes usar esto a tu favor, ya que si un monje cae ahí, también se detendrá por algunos segundos e incluso, como rellena el hueco, servirá como bloque y si alguno de ellos robó una pieza de oro, al quedar atrapados la devolverán.






Además del oro que debes recolectar, te encontrarás con otros tres ítems: Las vidas extras, las tarjetas, para tener acceso a los demás planetas y el diamante, que al tomarlo aparece una cápsula que te lleva a una escena de bonus en la cual deberás juntar cuantas vidas extras sean posibles.

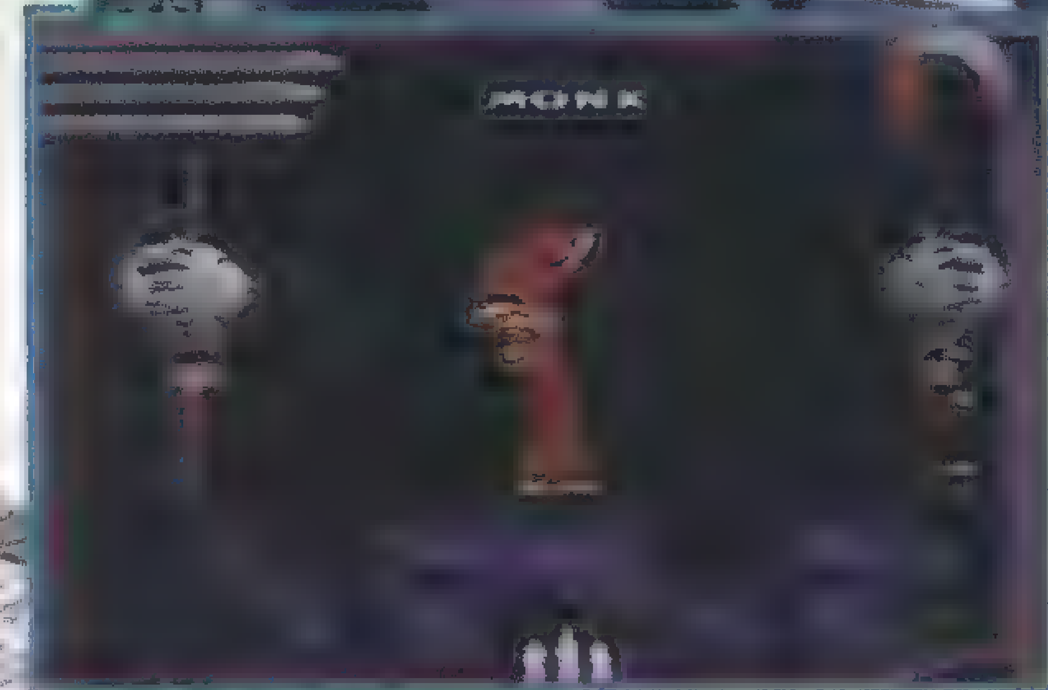






En total son cinco mundos, con cinco stages cada uno y cada stage con cuatro niveles y cuatro niveles con... ¡ah!, ¿verdad? (hasta cinco stages con cuatro niveles está bien). Se supone que los mundos y los stages los seleccionas en una nave, donde también hay una consola que sirve para ver a los enemigos y objetos que hay en cada planeta, junto con una pequeña descripción, el status de tu juego y de los mundos. Sólo podrás elegir un planeta nuevo hasta haber juntado cinco medallas en el mundo previo.







Como ya lo dijimos, este juego es de muchas estrategias y de "aplicar cerebro", para muestra basta un botón: en el nivel 3 del Stage 4 del mundo 2, tomar la tarjeta dorada es muy difícil. Primero debes activar el taladro y tomar la bomba (1). Después sigue el recorrido del taladro, pero cuando éste se vaya a la izquierda, adelántate y enciende el mechero de abajo; de inmediato corre y activa el mechero del fondo (2); sigue sin parar y coloca la bomba un paso antes del bloque de abajo (donde está la tarjeta), esto es con la intención de que al explotar, sólo destruya el bloque de abajo (3); luego el taladro destruirá el bloque de arriba y el primero en reaparecer será el de abajo y así podrás tomar la tarjeta (4). Como ves, hay que tomar en cuenta todo, tanto el "timing" en el que se tardan en aparecer los bloques, la velocidad del taladro, tu velocidad, la distancia a la que debes poner la bomba, etc. Esto suena difícil, pero no lo es tanto, sólo se necesita de práctica y paciencia.


1


2


3


4

Seguro estás pensando: "¡Y luego! ¿Ya fue todo?" Pues sí, así es, Lode Runner 3-D un juego tan sencillo, que no se puede hablar mucho de él, sin embargo, su misma sencillez lo hace un juego demasiado bueno y adictivo. Es muy fácil de entender una vez que has jugado unos cuantos minutos y después debes quebrarte la cabeza tratando de hallar la forma de conseguir el oro y de llegar a la salida, sin ser atrapado por los "lonjes mocos" (como los bautizamos). De gráficos discretos y música normal, Lode Runner 3-D es un juego muy recomendable si te gustan títulos del tipo Bomberman. ¡Por cierto! esto no tiene nada que ver, pero próximamene haremos un análisis de la secuela de Baku Bomberman (¡Uff! ¡rellenamos el huequito!)

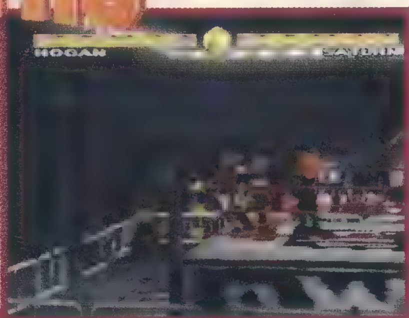


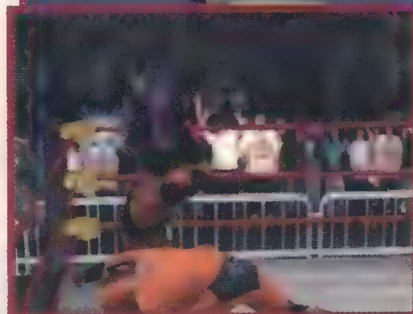
a fondo WCW NITRO

Por alguna extraña razón (bueno, en realidad no es tan extraña, al final te diremos por qué), THQ ha lanzado dos juegos con la licencia de la WCW en menos de seis meses. Hace un par de números revisamos uno de estos títulos y ahora veremos el más reciente de nombre WCW Nitro.



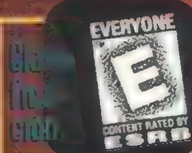
Lo que hemos visto hasta ahora en juegos de lucha libre es: muchos personajes, llaves bien logradas, realismo en los combates y en lo que a la Stamina se refiere, mejores presentaciones, introducciones, eventos diferentes, muchas opciones y reglas, jugabilidad excelente y muy buen "feeling", además de poder editar total o parcialmente a un luchador (esto por parte de THQ y Acclaim). Esto va mejorando conforme van apareciendo nuevos títulos y la competencia se pone más y más reñida, pero esta vez, THQ nos defraudó por completo con este juego, debieron seguir con AKI (los que desarrollaron los anteriores títulos de WCW). Pues esta vez no podemos hacerle mucha barra al juego que ahora analizamos, pero sí podemos decirte que le eches una revisada y seas tú quien decida.



















Marzo 1999

Fecha de Salida

EL JUEGO

En realidad todo ha cambiado, la manera de hacer las llaves, la barra de Stamina, la variedad de eventos, es decir, casi todo. Una vez más tendrás que elegir a tu luchador favorito y llevarlo a ganar el único campeonato o bien, pelear una que otra batalla de exhibición solo, con un compañero o en el devastador Battle Royal.



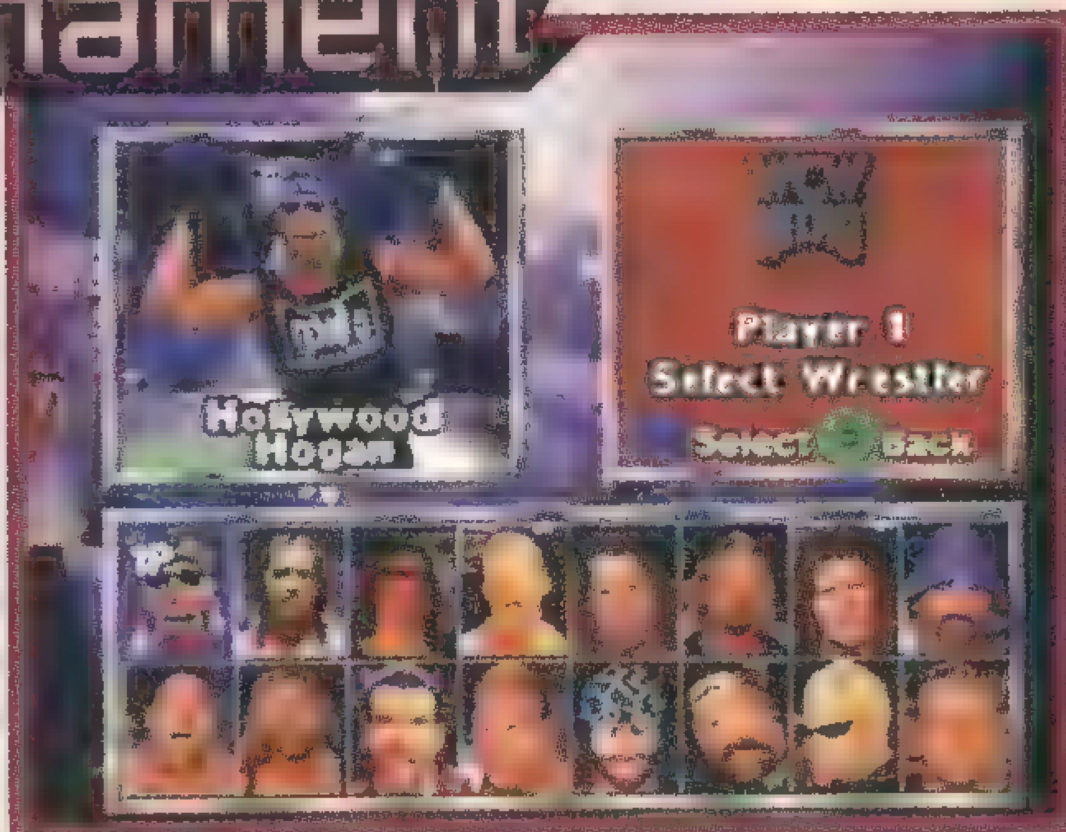
MODOS DE JUEGO





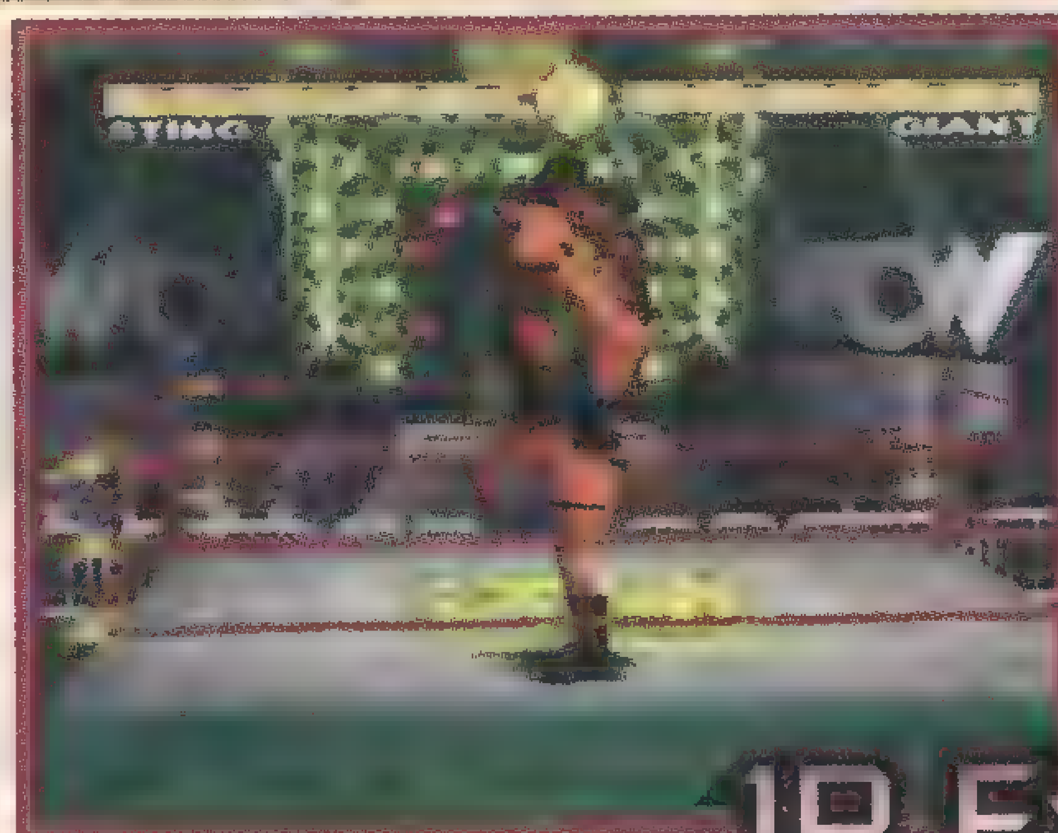
Al principio, te encontrarás con algunos modos de juego. Cada uno difiere del otro, pero sólo consigues un cinturón en el modo de torneo. Puedes pelear en seis "diferentes" rings, los cuales puedes elegir en la pantalla de opciones o puedes activar el random para variar un poco. Lo que sí hay que destacar es lo feo de los fans afuera del ring, pues se ven más falsos que en cualquier otro juego y el movimiento de la cámara del ring marea hasta a el más experimentado videojugador.

1P Tournament



Aquí puedes buscar la fama derrotando a 10 luchadores consecutivos para ganar el cinturón de la WCW de pesos pesados del mundo. Y para ganar, sólo acaba con la energía de tu oponente y ríndelo con el toque de espaldas y la cuenta de tres, o sácalo del ring y no lo dejes subir hasta que lo descalifiquen. (Aquí ayuda mucho que le hables a un compañero).





1P Exhibition

Similar al evento anterior, pero aquí sólo es de un luchador contra otro, así que si quieres pulir tus habilidades o sólo golpear a alguien que te caiga mal, elige este modo.

1P Exhibition Tag Team



Para que la cosa sea más emocionante, forma tu equipo con otro de los luchadores para que le den duro a otro equipo, recuerda que llamas a tu compañero acercándote a él y dándole el relevo con el botón A.



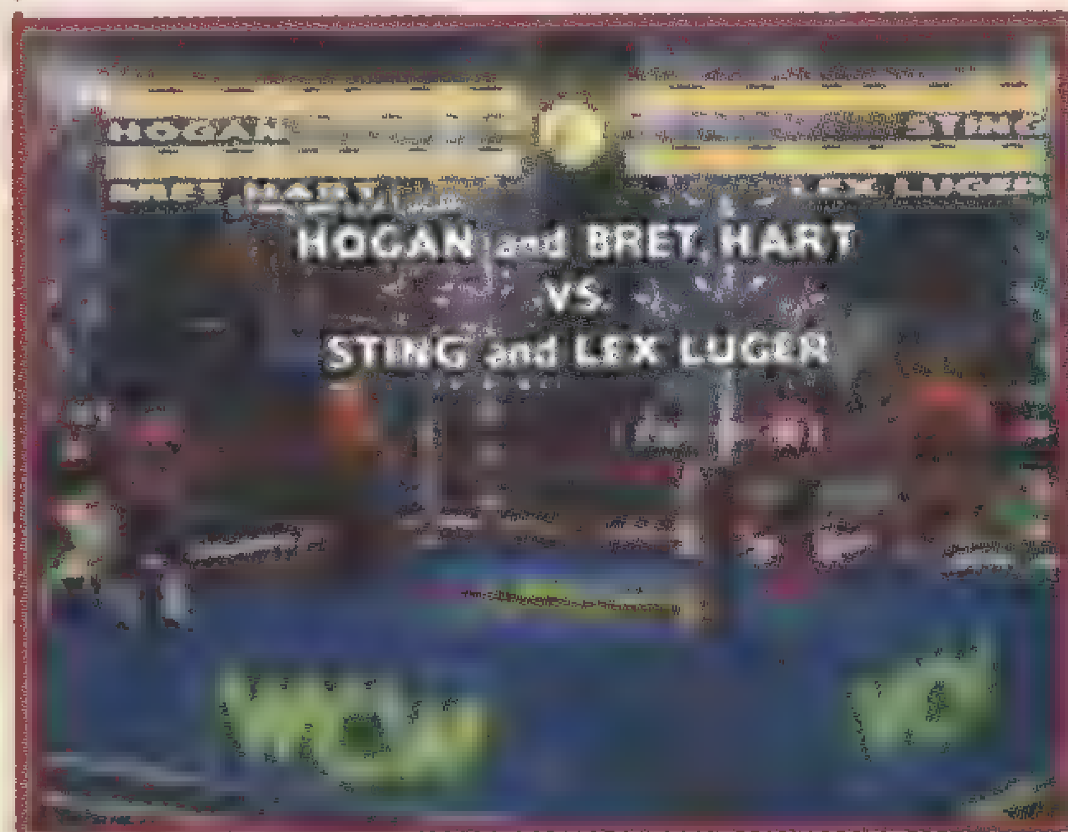
2P VS



Si tu hermano se aprovecha un poco de tí por ser el mayor, o quieres demostrale tus aptitudes a un amigo, este modo le permite a tu luchador enfrentarse a otro controlado por otra persona.

2P VS Tag Team

Pero si deseas arreglar tus diferencias por partida doble, forma tu equipo para combatir contra un equipo controlado por un segundo jugador.



Battle Royal

Pues como ya te imaginarás, en esta competencia se pone a prueba a los débiles, pues debes sobrevivir a una batalla contra 15 luchadores más, sin reglas ni bandos, sólo puede ser eliminado aquél que sea lanzado sobre la tercera cuerda cuando su vida esté en rojo. El último peleador sobre el ring gana. Lo malo es que este es el único evento donde pueden participar cuatro jugadores.

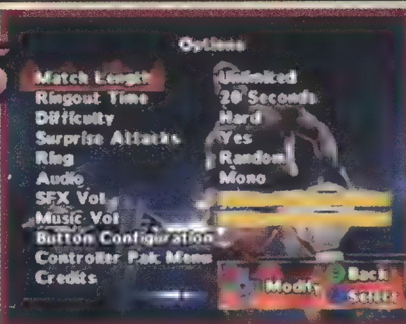


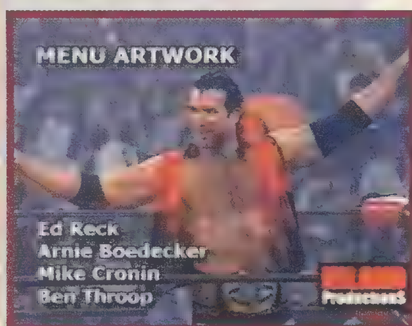




OPTIONS

Aquí están las opciones del juego, que son las únicas que encontrarás. Puedes cambiar la duración del encuentro, el conteo fuera del ring, la dificultad, los ataques sorpresas (que entre un amigo a rescatarte), seleccionar el ring, acomodar el audio, los efectos de sonido, el volumen de la música, la configuración del control, tu Controller Pak (aquí sí se usa, de otra manera, no te guarda a los peleadores secretos) y los créditos.





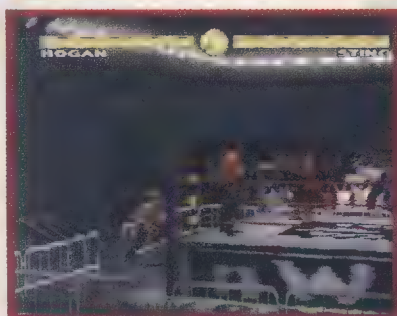
Algo muy curioso es que los créditos vienen acompañados de imágenes de los peleadores que son muy buenas, pero eso no rescata del todo al juego.

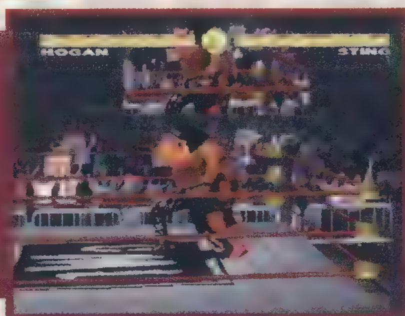
MOVIMIENTOS

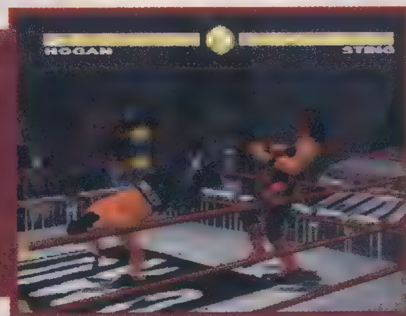
Un gran error fue el acomodo de los botones y la función de cada uno de ellos, las llaves son un poco difíciles de hacer en un momoneto de crisis y por segundos, no sabes quién le está haciendo la llave a quién. Pero bueno, aquí están los movimientos básicos, para que no te pierdas, Hollywood Hogan nos demostrará todos los movimientos contra distintos peleadores, solamente los movimientos indicados para los personajes altos o bajos serán diferentes. Recuerda que los movimientos son para cuando el luchador vea hacia la derecha y que puedes controlar a tu luchador con el Pad o con el Stick (si presionas dos veces hacia cualquier dirección, tu personaje corre).

BASICOS

- C Arriba-Golpe cortante
- C Izquierda-Golpe
- C Abajo-Patada
- C Derecha-Acción (este botón sirve para subir y bajar del ring o de los postes)
- L-Defensa
- R-Pin
- A-Relevo, cambiar de objetivo
- B-Burla
- Z-Llamas a un compañero
- Abajo, C Abajo-Patada voladora
- Izquierda, C Izquierda-Tira al oponente
- Arriba, C Izquierda-Derriba al oponente sobre el hombro
- C Arriba, C Izquierda-Suplex
- Arriba, C Arriba, C Arriba-Carga y lanza al contrario
- Abajo, C Izquierda, C Arriba-Quebradora
- Arriba, C Arriba, C Derecha-Levanta al oponente y lo azota (Luchadores altos)
- Abajo, C Arriba-Estiramiento del abdomen
- C Arriba, C Derecha-Piledriver
- C Izquierda, C Abajo-Powerbomb
- Arriba,C Izquierda, C Arriba-Agarre de tijera (Luchadores bajos)
- Izquierda, C Arriba- Suplex Vertical



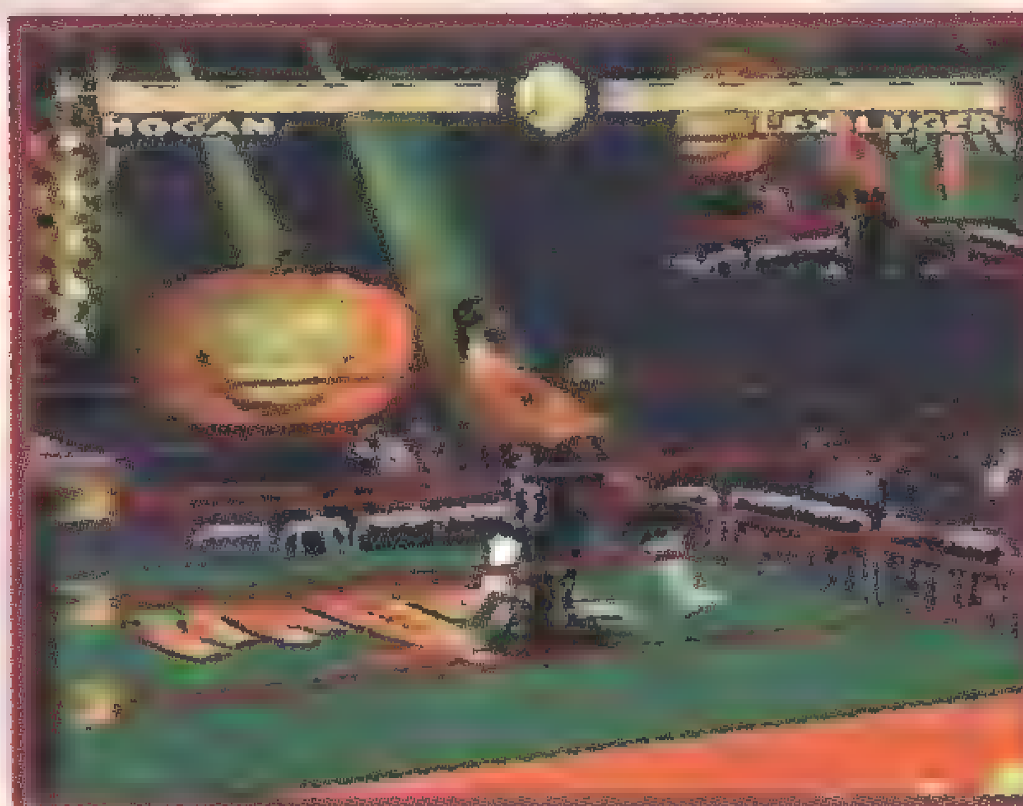




Izquierda, C Izquierda, C Abajo-Frankensteiner.

Izquierda, C Derecha-Lanzas al contrario hacia las cuerdas

Izquierda, C Abajo, C Derecha-Lanzas al oponente sobre la tercera cuerda





DESPUES DE LAZO HACIA LAS CUERDAS



C Izquierda-Clothesline

C Arriba-Lo recibes con patada o rodillazo

C Izquierda-Codazo

C Arriba-Golpe



C Abajo-Rodillazo

Abajo, C Abajo-Golpe de Antebrazo

CON EL OPONENTE EN EL ESQUINERO



Derecha, C Arriba, C Arriba-Le haces probar tu suela. (Luchadores altos)

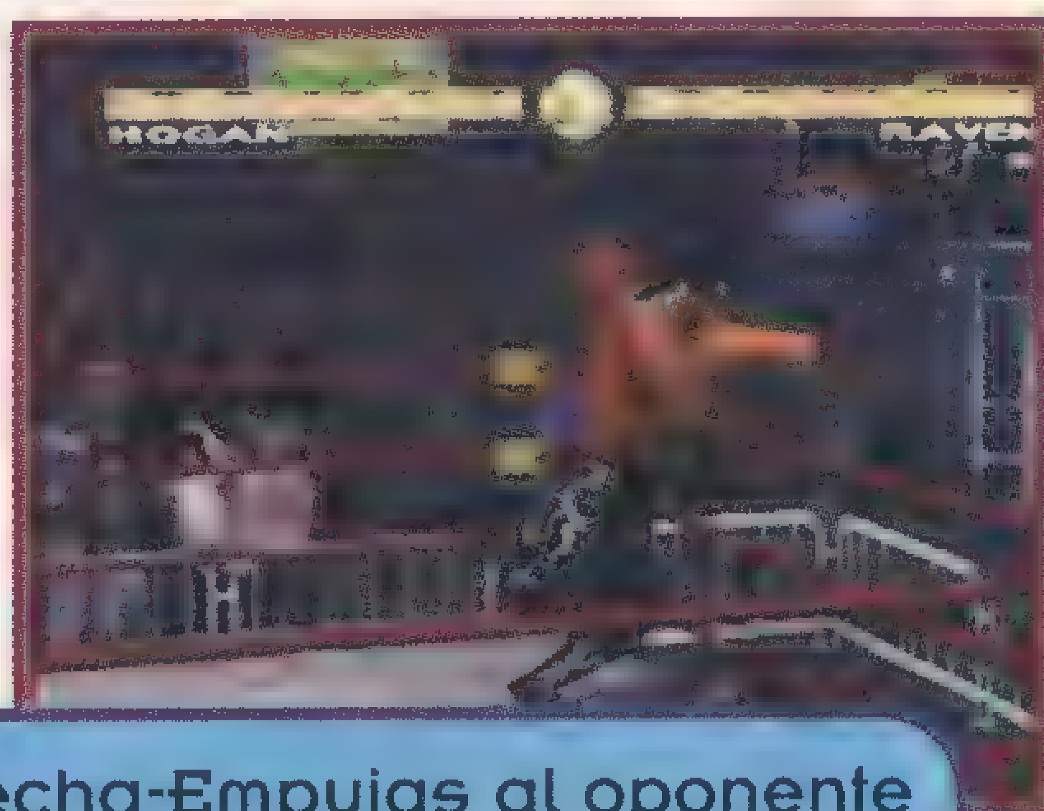
Izquierda, C Derecha, C Izquierda (repetidamente)-Diez Golpes

OPONENTE EN LA LONA

C Izquierda-Codazo

C Arriba-Guillotina

C Abajo-Rodillazo



Abajo, C Abajo-Lo pisas

Izquierda, C Derecha-Empujas al oponente

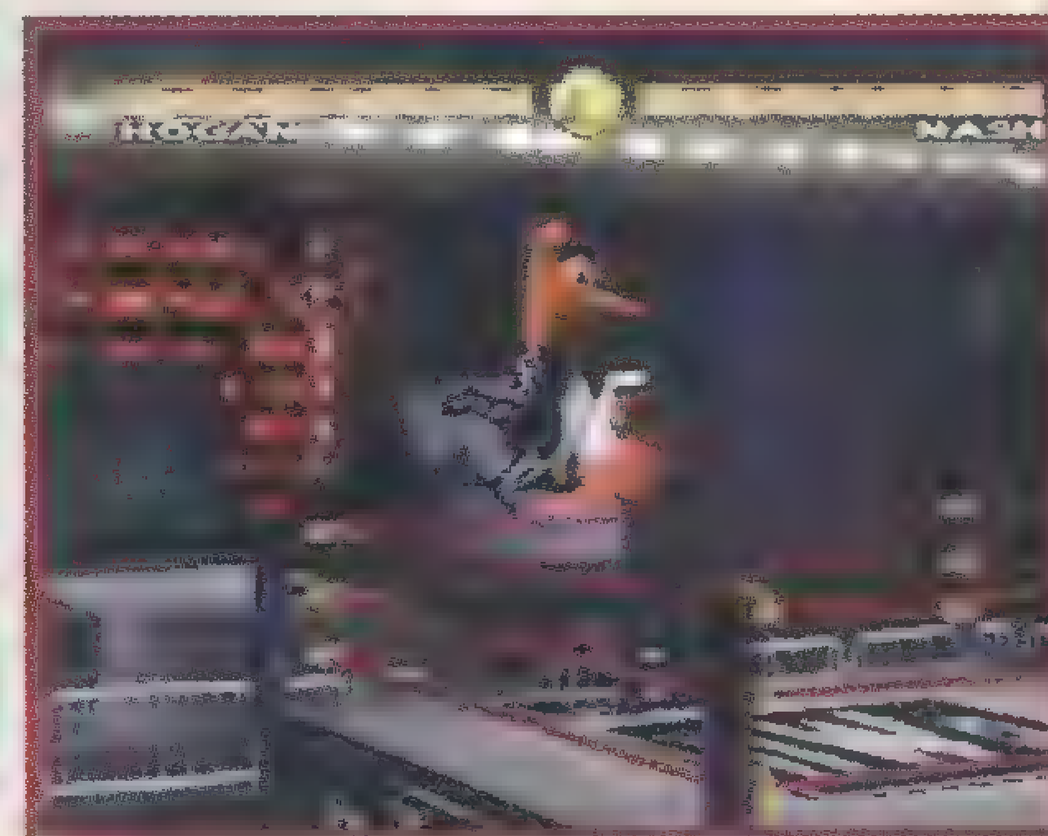
Arriba, C Derecha-Levantas al oponente

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Estos movimientos pueden ser ejecutados en culaquier momento si las circunstancias son correctas, para realizarlos, no necesitas espíritu ni nada.
A continuación te enlistamos los movimientos de cada uno de los peleadores y te incluímos la clave que debes seguir para saber la situación donde puede ser ejecutado el movimiento.

C Izquierda-Codazo volador

C Arriba-Guillotina voladora



C Abajo-Rodillazo volador

Abajo, C Abajo- Patada de misil

SOBRE EL ESQUINERO

CLAVE

* Con el oponente en la lona.

** Con el oponente en la lona, con la vida flasheando en rojo.

*** Con la vida del oponente flasheando en rojo.

**** Después de lanzarlo hacia las cuerdas.

+ Arriba del poste, con la vida del oponente flasheando en rojo.

++ Con el oponente mareado en el esquinero.

Hollywood Hogan



C Abajo, C Derecha, C Derecha



C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda



C Arriba, C Izquierda, C Izquierda *



Abajo, C Izquierda, C Arriba, C Izquierda **



C Arriba,C Arriba, C Arriba ****

Sting



C Arriba, C Arriba, C Derecha



C Abajo, C Derecha, C Abajo ++

Bret Hart



Abajo, C Izquierda, C Abajo, C Izquierda **



Arriba, C Izquierda, C Izquierda, C Abajo **

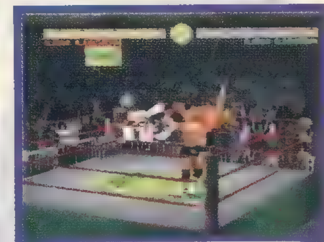


C Abajo, C Abajo, C Derecha



C Arriba, C Arriba, C Arriba ****

Lex Luger

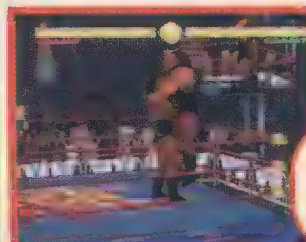


Arriba, C Arriba, C Izquierda, C Arriba ***

Giant



C Izquierda, C Arriba, C Arriba



Arriba, C Arriba, C Izquierda



Arriba, C Abajo, C Derecha, C Derecha ***

Diamond Dallas Page

C Izquierda, C Izquierda, C Abajo





C Arriba, C Derecha, C Derecha

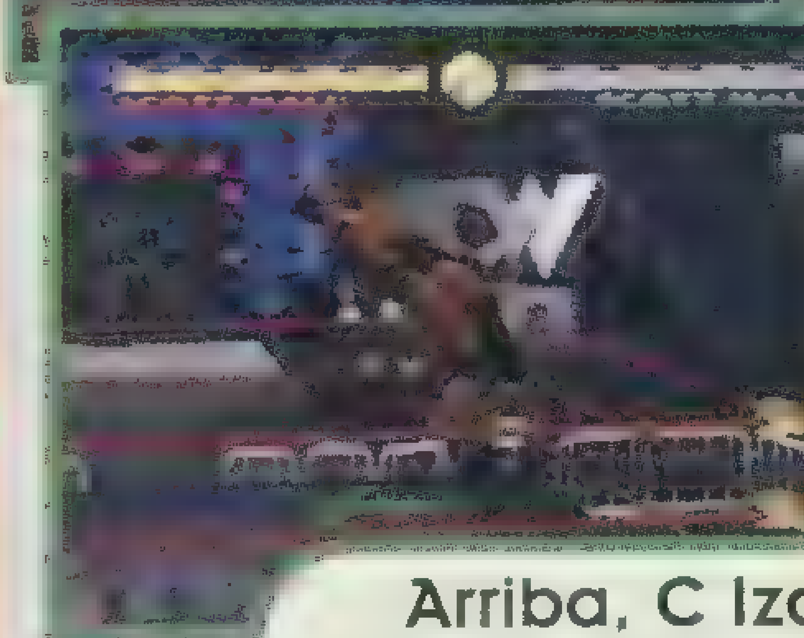


Arriba, C Abajo, C Abajo, C Derecha ***

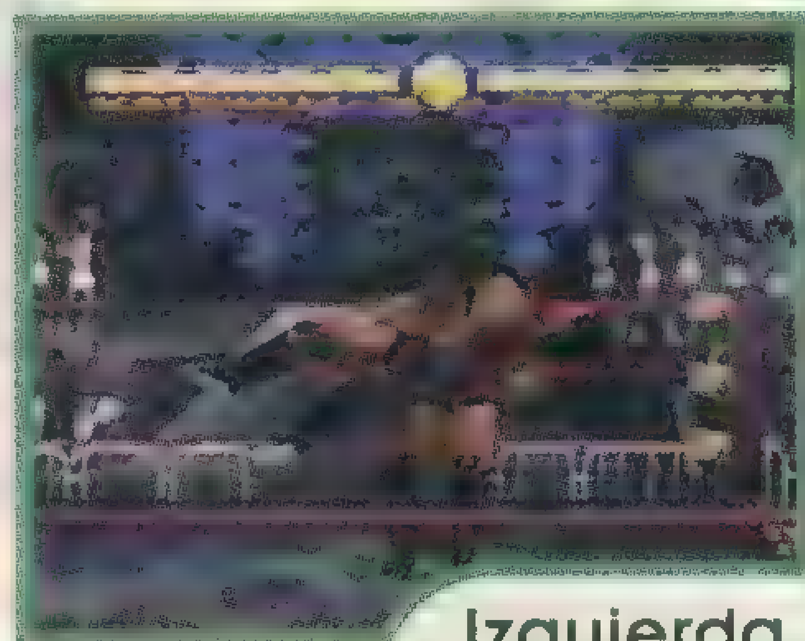
Scott Hall



C Abajo, C Izquierda, C Izquierda



Arriba, C Izquierda, C Izquierda, C Abajo ***



Izquierda, C Arriba, C Derecha

Curt Henning

Arriba, C Abajo, C Izquierda





C Abajo, C Abajo, C Izquierda



Izquierda, C Arriba, C Arriba, C Izquierda ***



C Arriba, C Izquierda, C Arriba

Izquierda, C Abajo, C Izquierda



Jericho

Abajo, C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda

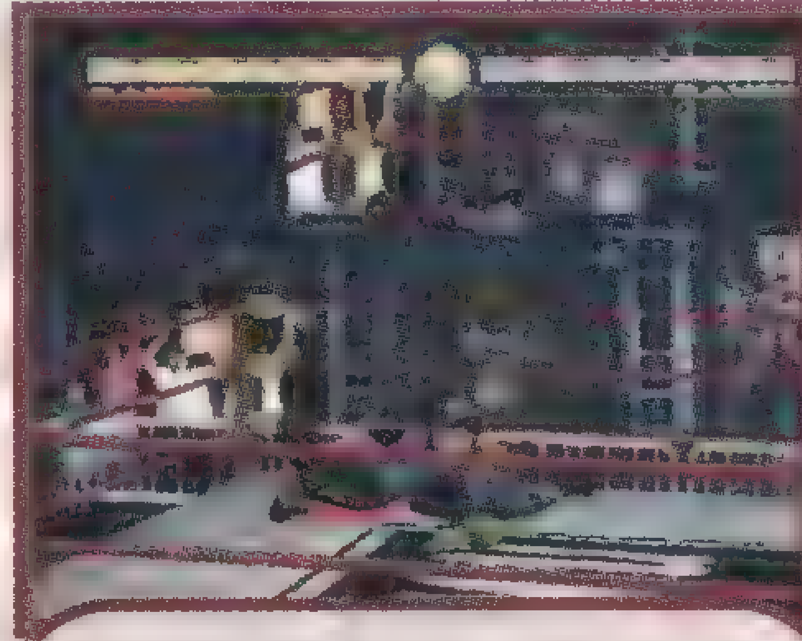




C Izquierda, C Abajo, C Izquierda



Derecha, C Abajo, C Derecha



Abajo, Derecha, C Arriba, C Arriba ***

Saturn



C Abajo, C Derecha, C Abajo

Goldberg



C Arriba, C Derecha, C Derecha

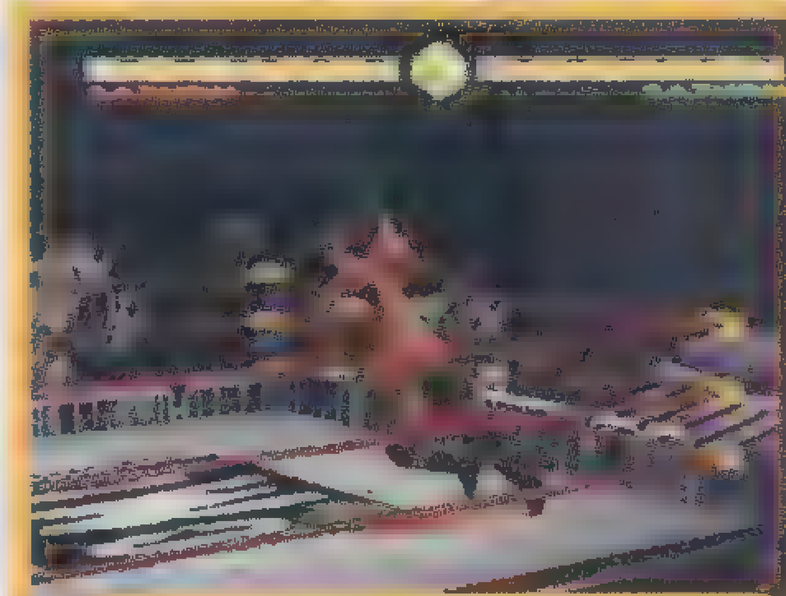


Abajo, C Arriba, C Derecha, C Derecha

Raven



Arriba, C Arriba, C Arriba, C Arriba ***



Izquierda, C Abajo, C Abajo

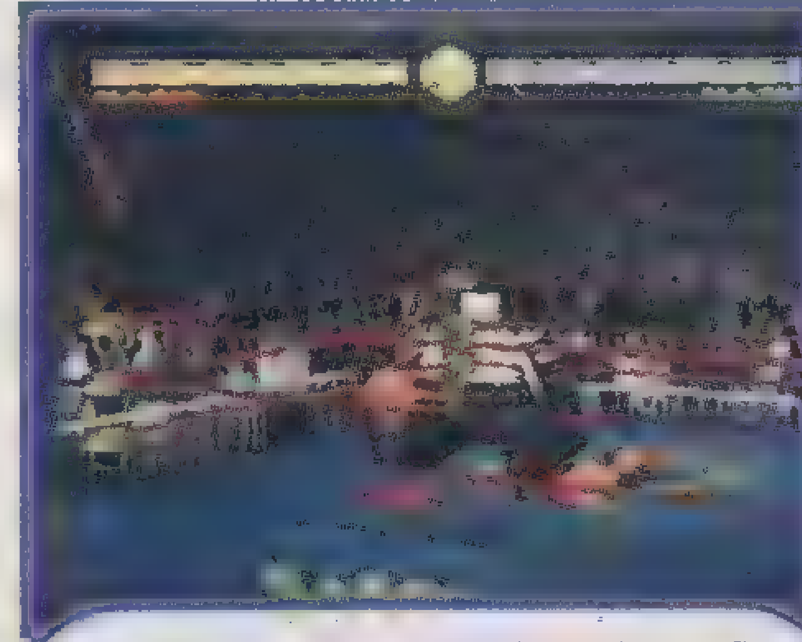
Kevin Nash



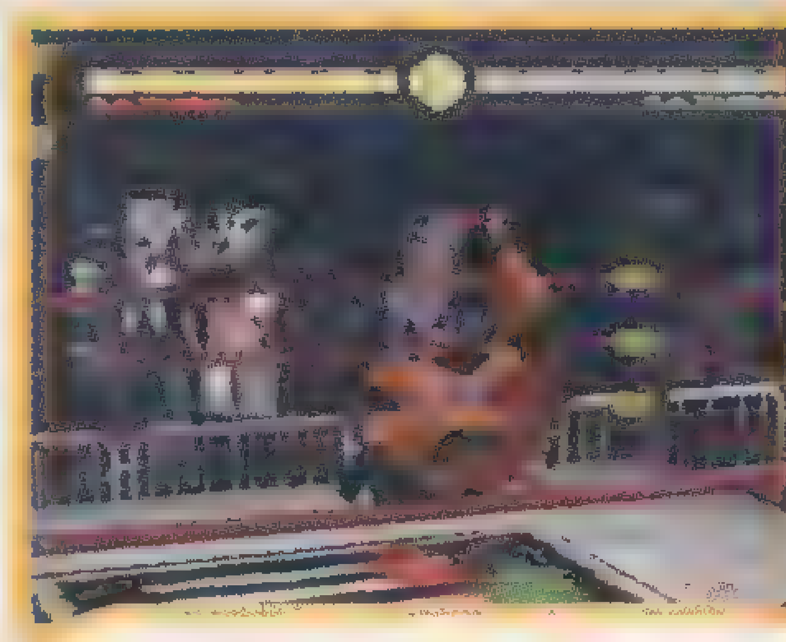
C Izquierda, C Izquierda, C Arriba



Arriba, C Arriba, C Izquierda



Arriba, C Izquierda, C Abajo, C Izquierda ***



Arriba, C Abajo, C Abajo, C Abajo ***

Rick Steiner

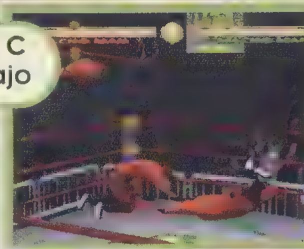

Abajo, C Arriba, C Derecha


C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda


Izquierda, C Abajo, C Abajo


Abajo, C Arriba, C Derecha, C Derecha ***

Macho Man Randy Savage

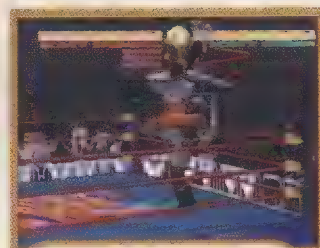

C Izquierda, C Abajo, C Abajo


C Arriba, C Arriba, C Izquierda

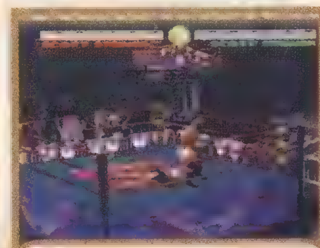

Arriba, C Arriba, C Izquierda +

Scott Steiner

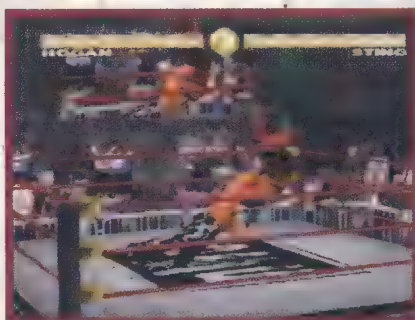

C Arriba, C Arriba, C Arriba


C Abajo, C Abajo, C Abajo

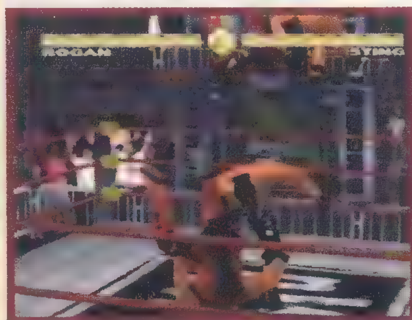

Izquierda, C Abajo, C Abajo[


Abajo, C Izquierda, C izquierda, C Arriba **

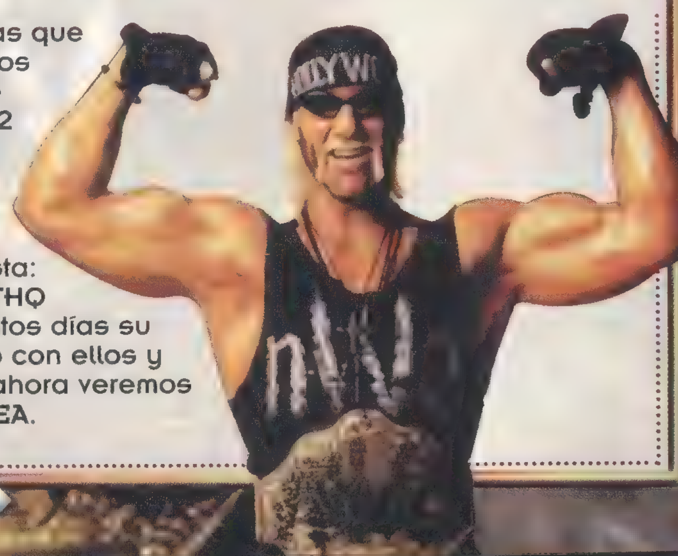
WCW Nitro es muy simple y ni siquiera la música varía. Los gritos de los fans y las voces del comentarista lo animan un poco, pero no basta con lo poco que ofrece el juego. Como comentario, se ve muy mal que en la pantalla de selección de personaje sea la misma foto sólo que recortada.



Existen también personajes ocultos, pero te damos un poco de tiempo para que los encuentres tú mismo (así le ponemos un poco de sabor al juego), por esta razón no te hablamos de éstos, pero no te desesperes. La verdad no es un título recomendable a menos de que seas un gran fan de la lucha libre y quieras tener la colección completa.



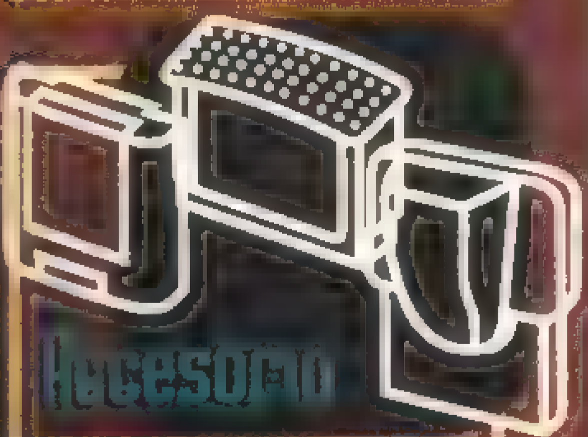
Por cieto, ¿recuerdas que dijimos que sabíamos por qué la gente de THQ había sacado 2 juegos de una misma franquicia en un corto período de tiempo? Pues la razón es esta: Que a la gente de THQ se les vence por estos días su contrato con esta asociacion y EA hizo un arreglo con ellos y es la feliz poseedora de estos derechos. En fin, ahora veremos qué tal les quedan los juegos de lucha a los de EA.



previo

DUKE NUKEM ZER:Ø H:ØUR

Hace ya algo de tiempo que dimos la noticia sobre este juego. Ahora nos encontramos a pocos días de la salida de este título. ¿Qué es lo que se puede agregar a lo que en aquella ocasión mencionamos? Afortunadamente: Bastante. Bueno, pasemos de lleno a ver las características de Duke Nukem Zer:o H:our.











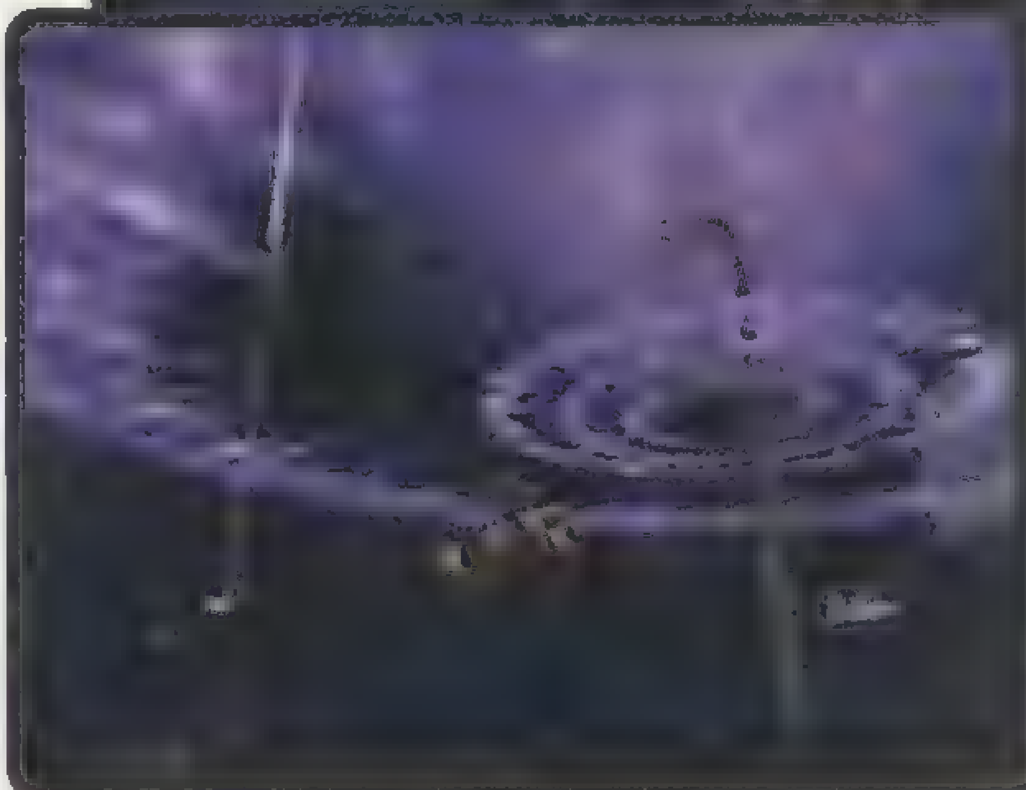




Junio 1999
Fecha de Salida



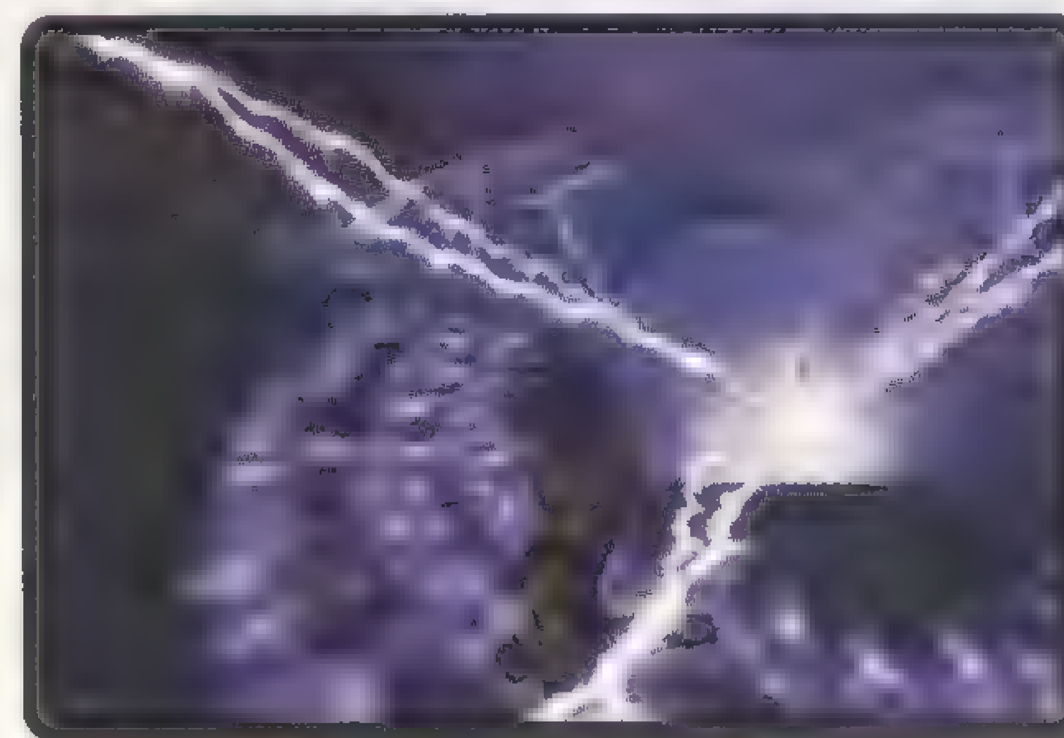
Primero un poquito de "historia". Cuando los juegos de primera persona tuvieron su "boom" hace como 2 ó 3 años los PC, un personaje apareció en escena dándole un toque un tanto irrelevante a este género: éste fue Duke Nukem, un soldado muy mal encarado... como soldado, con modales... pues de soldado y un vocabulario... ya sabes de qué. A pesar de que el juego no ofrecía renovar por completo este género, el personaje fue muy bien aceptado, hubo adaptaciones del juego y por lo mismo se tenía que ofrecer al mercado más juegos con la licencia de este carismático... pero militarizado personaje.





A decir verdad, el furor por Duke Nukem ya no es el mismo que hace un par de años. Esto puede sonar como una mala noticia, pero no, si lo vemos desde este punto de vista: Si GTI quiere que la gente juegue DNZH, ya no será por el carisma o "sex appeal" del personaje, sino por que el juego tiene que ser bueno. La tarea de sacar un juego en el que se incorporaran todos los elementos militares que hicieron a DN un personaje de éxito y un juego muy bueno en el que él pudiera estar en su medio ambiente fue encargada a Eurocom. Y así, algún tiempo después estamos a punto de ser testigos de esta fusión.

Duke Nukem: Zero Hour tiene un cambio muy importante en el historial de este personaje: el juego ya no se desarrolla con una perspectiva de primera persona, sino de tercera persona; algo muy parecido a lo que hemos visto en algunas escenas de Shadows of the Empire o Mission: Impossible, pero con un modo de juego mucho más dinámico que el que presentan los juegos que sirvieron de ejemplo y con más innovaciones.

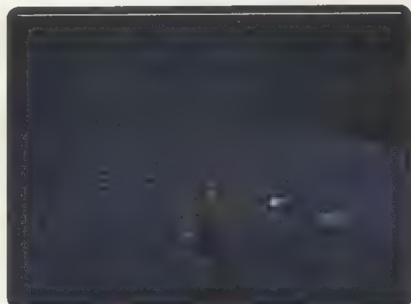


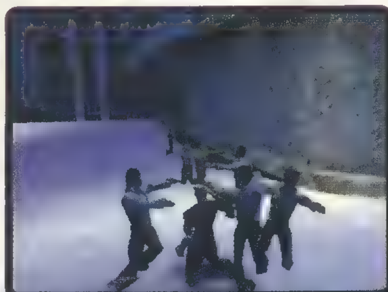
La base de la historia no es totalmente desconocida a DN y es que sus ya clásicos enemigos: Los Aliens han regresado con las mismas intenciones de dominar el planeta, sólo que ahora con un plan un tanto más elaborado que la anterior ocasión: ellos han logrado dominar los viajes en el tiempo / espacio y han enviado a sus fuerzas a diversas épocas de la humanidad para así tener un dominio más completo y concreto. Para detener a estos "alienígenas malandrines", Duke también viajará a diversas épocas y ahí se enfrentará a ellos.



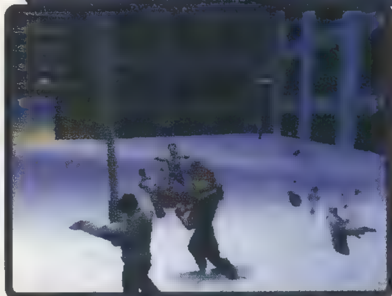


Si uno recuerda bien, en sus anteriores juegos, Duke no investigaba, él le disparaba a todo lo que veía. ¡Ah! pero eso sí, rescataba a algunas bellas damiselas que habían sido secuestradas por lo Aliens. Bueno, pues para fomentar en Duke el ejercicio de la comunicación, en este juego tiene que reunir pistas, lo que indica que tiene que hablar con gente a lo largo de su camino. Esto en particular es uno de los elementos que dan más orgullo a los programadores. No, nos nos referimos a que por fin hayan hecho que Duke pronunciara una oración en la que no se incluyeran más de 3 groserías, sino que en el juego existe una gran cantidad de diálogos entre Duke y personajes que saldrán a su encuentro. Y es que aunque lo dudes, este juego tiene una historia muy interesante que se va desarrollando conforme avanzas.

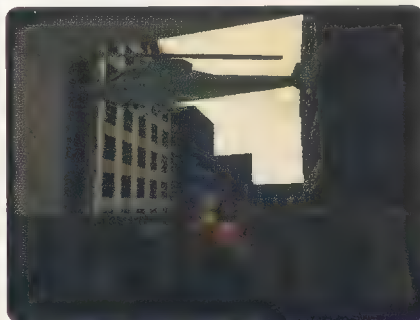


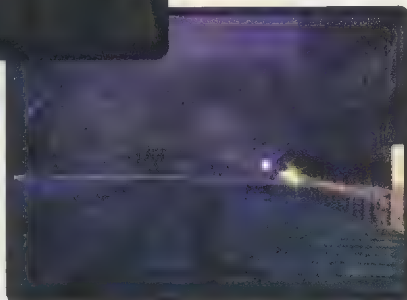


Por cierto, hablábamos del léxico... del soldado Duke, lo que nos lleva a una noticia que será excelente para esos que gustan de que los juegos al ser adaptados conserven la mayor parte de sus elementos: El lenguaje de Duke es el mismo que se oyó en el juego de PC. Así que los que entiendan Inglés al estar jugando escucharán algunos comentarios mordaces, sardónicos, sarcásticos por parte de este personaje. Esto es algo por lo que este título se ganó el rating de "Mature". El otro punto fue su contenido un tanto violento, como otros juegos parecidos.



Una cosa que podrán notar a primera vista los aficionados a este personaje, es que los gráficos del primer Duke Nukem para N64 a éste fueron mejorados sustancialmente. "Pero... ¿Qué tanto fueron mejorados?" se estará preguntando por ahí alguien incrédulo. Es en este momento, en el que tenemos que pasar a las características gráficas de DNZH. Primero que nada tenemos una mayor cantidad de polígonos. En el primer juego, sólo los escenarios eran poligonales y es que los enemigos, algunos elementos de los escenarios y hasta lo que se veía de Duke, estaba representado por Bitmaps o imágenes en 2D. Ahora prácticamente todo lo que se ve en pantalla es poligonal; esto le da mejor "look" y más dinamismo al juego





¿Qué más? Pues esto: Una muy buena cantidad de fuentes de luz se verán a lo largo del juego. Algunas generadas por elementos del escenario, otras por el fuego enemigo y otro tanto por las explosiones de tus armas (las cuales, son muchas, pero ya hablaremos de esto más adelante). Este es el momento idóneo para comentar que este título tiene una buena cantidad de efectos gráficos que precisamente son consecuencia del uso de muchas de las armas de Duke. Nosotros pensábamos que tardaría algo de tiempo en que viéramos en otro juego que no fuera "Turok", efectos gráficos tan impresionantes, pero ya vemos gratamente que estábamos equivocados. En algunas de las fotos que acompañan este previo, podrás ver algunas de las armas y efectos tanto de luz, así como las texturas que lo adornan. Podemos decir que Eurocom está haciendo un gran trabajo para hacer de DNZH uno de los juegos más impresionantes en este aspecto para el N64.







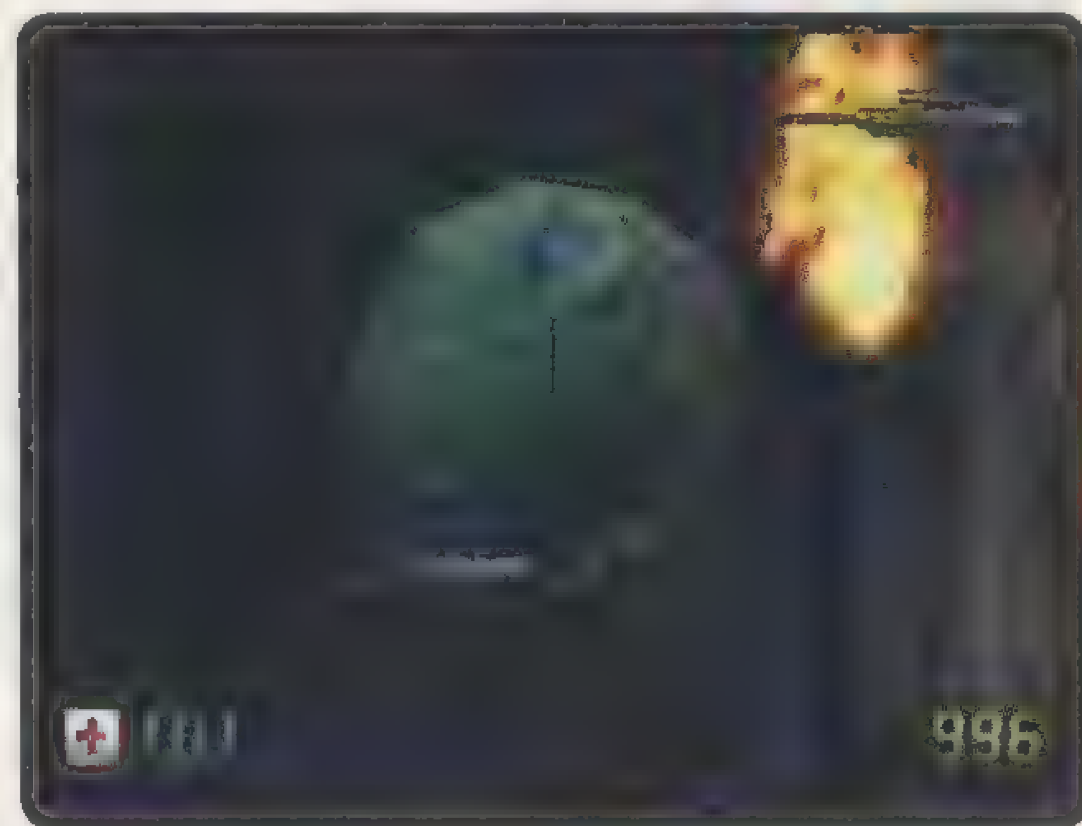


¡Y aún hay más! Para rematar con el aspecto gráfico, Eurocom ha decidido programar este juego, para ser compatible con el Expansion Pak, lo que nos permitirá ver el juego en ¡¡¡ALTA RESOLUCION!!! Creenos que cuando veas el juego así, ya no querrás jugarlo en definición normal. Y eso que con la definición estándar de la TV ya se ve muy bien.

Como dijimos con anterioridad, el juego se desarrolla en diferentes etapas de la humanidad. Al entrar en el juego comienzas en nuestro presente, pero las aventuras de Duke lo llevarán a visitar tanto el pasado, el presente (alterado) y el futuro. El viajará desde el viejo oeste, hasta la Inglaterra de principios de siglo o un presente alterno en el que los Aliens han logrado dominar la tierra. En cada una de estas eras, él tendrá que ponerse en contacto con los demás personajes que luchan contra los Aliens para ayudarles a cumplir objetivos específicos y así poner fin a la amenaza. Cada escenario de su época está muy bien representado y las armas que Duke puede encontrar tienen mucho que ver con las de su tiempo.

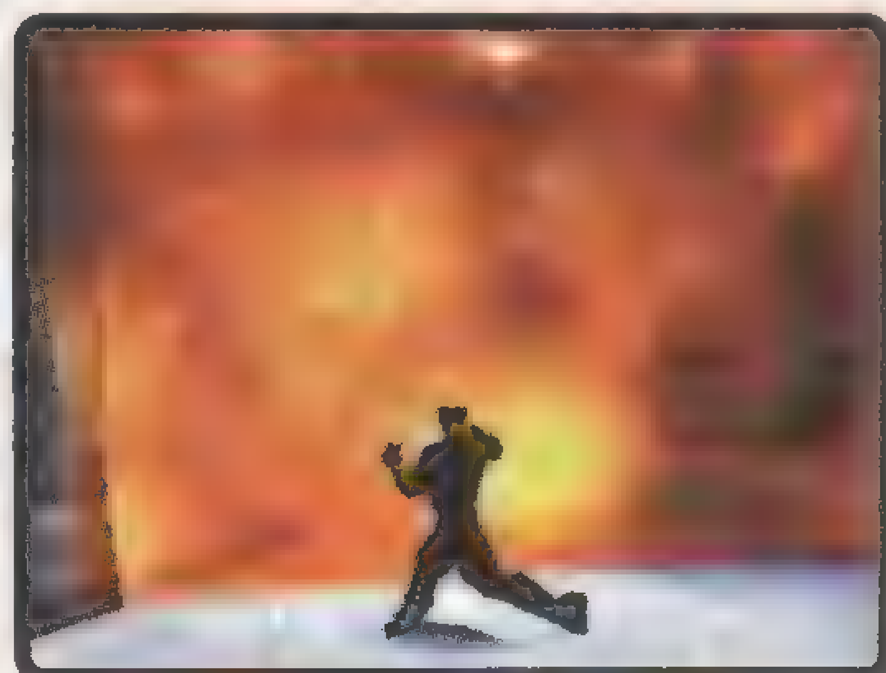


Aunque se cambió el modo de juego de DN, la acción del juego sigue siendo elevada. De hecho hasta podemos decir que este juego tiene más acción que cualquier otro en el que haya participado este personaje. En cualquiera de las épocas en las que él se encuentre, será "muy bien recibido" por los alienígenas con la artillería pesada. Y es que como el juego se desarrolla en un ambiente completo 3D, te atorarán tanto en tierra como desde el aire.



Ya que estamos hablando de las armas, hay que decir que a lo largo del juego, Duke tendrá un super arsenal a su disposición. Por razones de concordancia entre el tiempo / espacio (o más bien, porque así lo quisieron los diseñadores) algunas armas sólo se podrán usar en ciertas épocas. pero Duke también contará con algunas armas que podrá usar en cualquier momento, entre las que se encuentran su poderosos puños... de soldado. En el juego hay más de 15 armas distintas. Muchas de ellas, al ser empleadas, tienen excelentes efectos gráficos. Otras también tienen un "zoom" para ver a los enemigos que se encuentran a gran distancia, como se ha empleado en títulos como Goldeneye y Turok 2.





A grandes rasgos, se puede decir que este es un título muy bueno. Todos los elementos que en él se encuentran están bien trabajados: control, acción, diversión, gráficos, desafortunadamente de la música no podemos hablar, porque simplemente no la había en la versión que jugamos, pero esperemos que sea buena, para no tener que ponerle peros a este juego. Te recomendamos que estés muy atento a este título, pues aunque muchos de los anteriores juegos de GTI para el N64 no han sido muy brillantes, éste parece que cambiará la historia.



MARIADOS

[illegible]

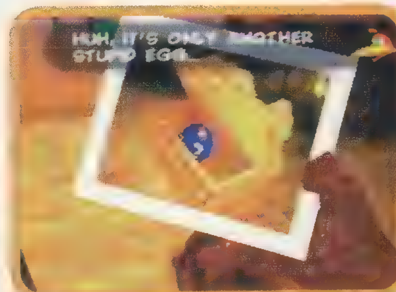


Al terminar el juego de Banjo-Kazooie, Mumbo el brujo, te muestra unas fotografías de un supuesto segundo juego llamado Banjo-Tooie. En las fotos aparecen escenas que salen en el juego como Treasure Trove Cove, Freezeezy Peak y Gobi's Valley y en las cuales aparece un huevo rosa, una llave gigante de hielo y un huevo morado respectivamente. Kazooie le pregunta a Mumbo que cómo puede agarrar cada una de las cosas que ahí aparecen y le contesta que no sabe.





Esta es una pregunta muy concurrida que tiene la solución en el mismo juego. Mumbo te dice que olvidaste estos ítems, pero que sólo va a hablar de ellos en Banjo-Tooie, el próximo juego. No sabemos nada de este juego y si va a ser la secuela de Banjo Kazooie, pero esto nos sugiere que pensemos en muchas cosas y que nos imaginemos cómo van a ser utilizados estos ítems en Banjo-Tooie o si en él nos digan cómo agarrarlas en Banjo-Kazooie y abrir más secretos.



Todo esto son suposiciones que podemos hacernos, pero sólo nos resta esperar a Banjo-Tooie para saber la respuesta, así que lo que debes hacer es practicar y mejorar tus tiempos y logros en Banjo-Kazooie para que estés listo para la nueva sorpresa que Rare nos tiene preparada.

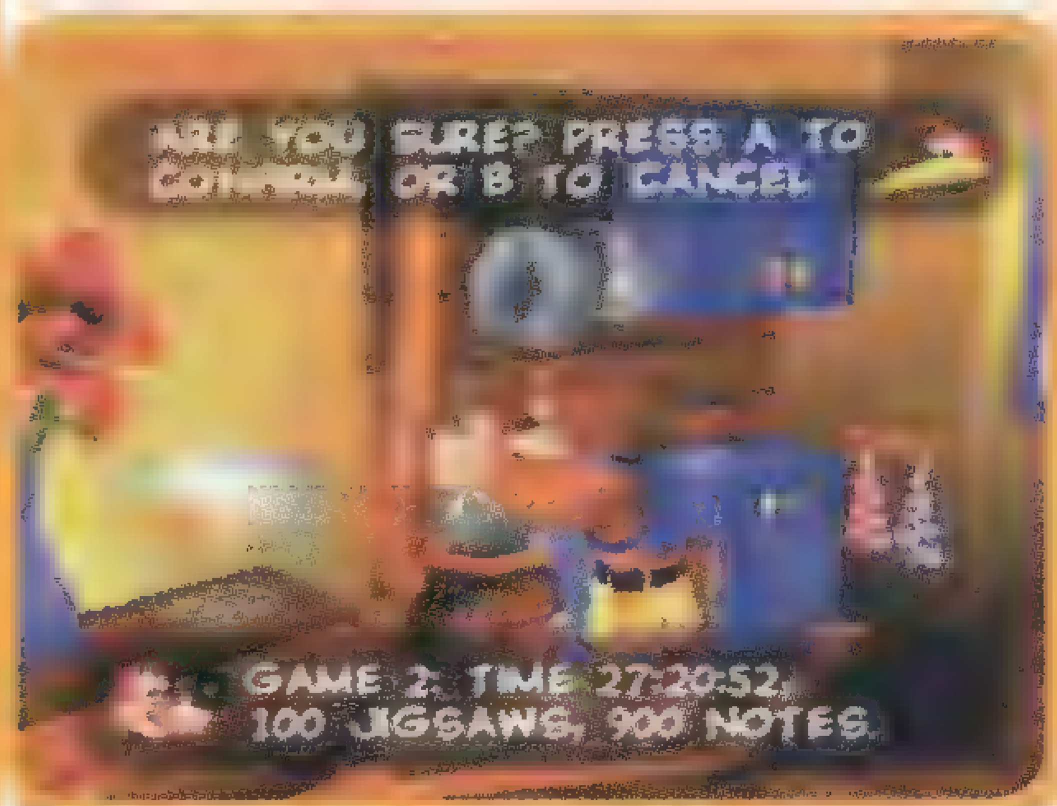
Christian Iván Pantoja
César Alberto Sandoval



Quiero saber si en el juego de Banjo-Kazooie es posible borrar un nivel que ya hiciste sin tener que borrar todo el juego. Por ejemplo, yo sólo quiero borrar el nivel de Clanker's Cavern y no todo el juego.

Aprovechando tambien quiero saber si es posible que de alguna manera se obtengan muchas vidas para no tenerme que estar saliendo.

Pues como en la mayoría de este tipo de juegos, no puedes borrar un solo nivel, debes eliminar todo el archivo y esto te acarrea problemas en una situación como la tuya, que alguien te adelanta tu archivo y ya no lo puedes jugar a gusto. Nos gustaría que se pudiera borrar un sólo nivel, pero los programadores hacen así los juegos para que pases una escena y puedas entrar a recolectar lo que te faltó sin perder lo que ya tenías. En Super Mario 64 sí puedes volver a conseguir las estrellas por separado no importando cuántas lleves o si te faltan algunas. Y en Yoshi's Story la cosa es parecida, pues no puedes pasar todos los mundos en un solo juego, sino que debes empezar varios.



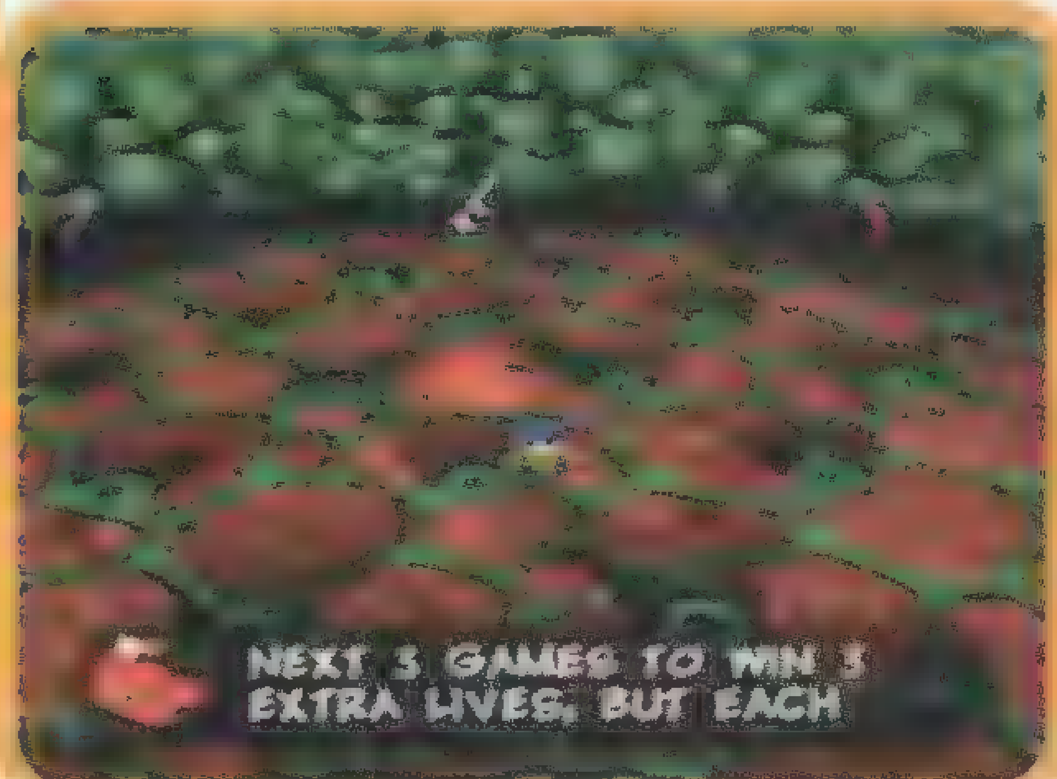
Guillermo Niño Yáñez

Te recomendamos que trates de pasar el nivel consiguiendo lo más posible y te sigas con los demás mundos, pero si quieres echarte todo el juego tú solo, empieza otro y esta vez no permitas que usen tu juego y si lo hacen, que sea en otro archivo.





Y con respecto a las vidas, una buena manera de hacer vidas rápidamente, es tomar una vida fuera de un mundo y entrar en el mundo más cercano, salir y tomarla nuevamente (un ejemplo es atrás del sombrero de Gruntilda y entrar a Freezeezy Peak). O viceversa, tomar una vida en un mundo, salir y entrar a tomarla nuevamente, fuera de eso, no hay manera alguna de conseguir muchas vidas, salvo con el cocodrilo en Bubblegloop Swamp cuando tienes todo, pero es demoroso y riesgoso.





¿Dónde encuentro a Cheato para que me aumente mi número de plumas rojas?

Israel Mejía "El Pollo"

Para hallarlo, debes ir con Mumbo para que te convierta en calabaza en Maniac Monster Mansion, ahora sal de ese mundo (todavía convertido) y toma el camino que está saliendo, a mano derecha (desde donde tú lo ves).











Ten cuidado pues es muy alto y angosto, al final encontrarás un hueco en la pared cerca de Brentilda, métete en el hoyo y dentro encontrarás a Cheato, quien te dará el password para introducirlo en el castillo de arena.

a fondo

Starshot

Space Circus Fever

INFOGRAMES

Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por

INFOGRAMES

128 megabits

Memoria

ACCION

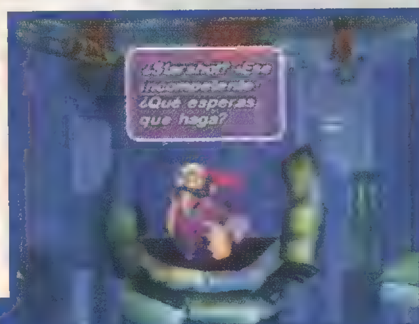
Categoría

Noviembre 1999

Fecha de Salida

Una vez más, Infogrames nos trae desde el viejo continente; toda la creatividad que los ha caracterizado en su complejidad, al desarrollar un título tan bien elaborado como Mission: Impossible.

Ahora te daremos nuestra última impresión del próximo juego de Infogrames, Starshot (antes Space Circus) ya ahora sí se siente bastante diferente, con más elementos y objetivos mucho más concretos que la versión que presentaron en el E3 del año pasado. Pero basta de antecedentes, pasemos a ver qué es lo que ofrece este título.



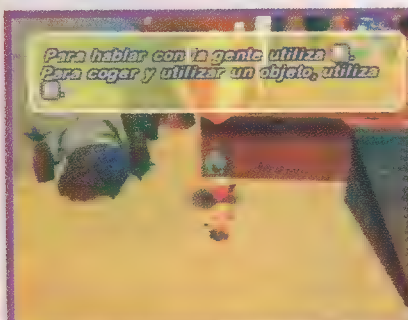
Relájate hombre, Starshot es "la estrella".



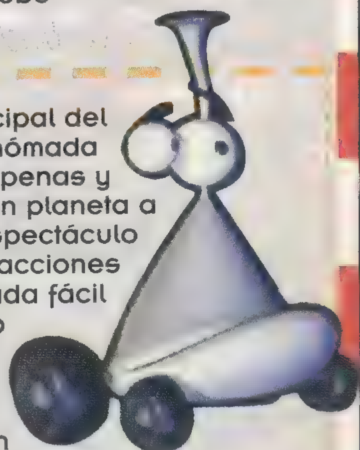
Si este es el tipo de propaganda del Space Circus, lo más seguro es que estén en quiebra...

Antes que nada, queremos comentarte que una de las mejores opciones con las que cuenta este juego es la de los idiomas, ya que puedes seleccionar el "Español" (gracias por pensar en los jugadores de habla hispana), aunque puede que llegues a ver algunas palabras medio raras ya que fue traducido al español europeo (bueno, algo es algo). Así hasta los jugadores más pequeños podrán comprender qué es lo que está pasando, o por lo menos tendrán una mejor idea de qué es lo que se debe hacer.

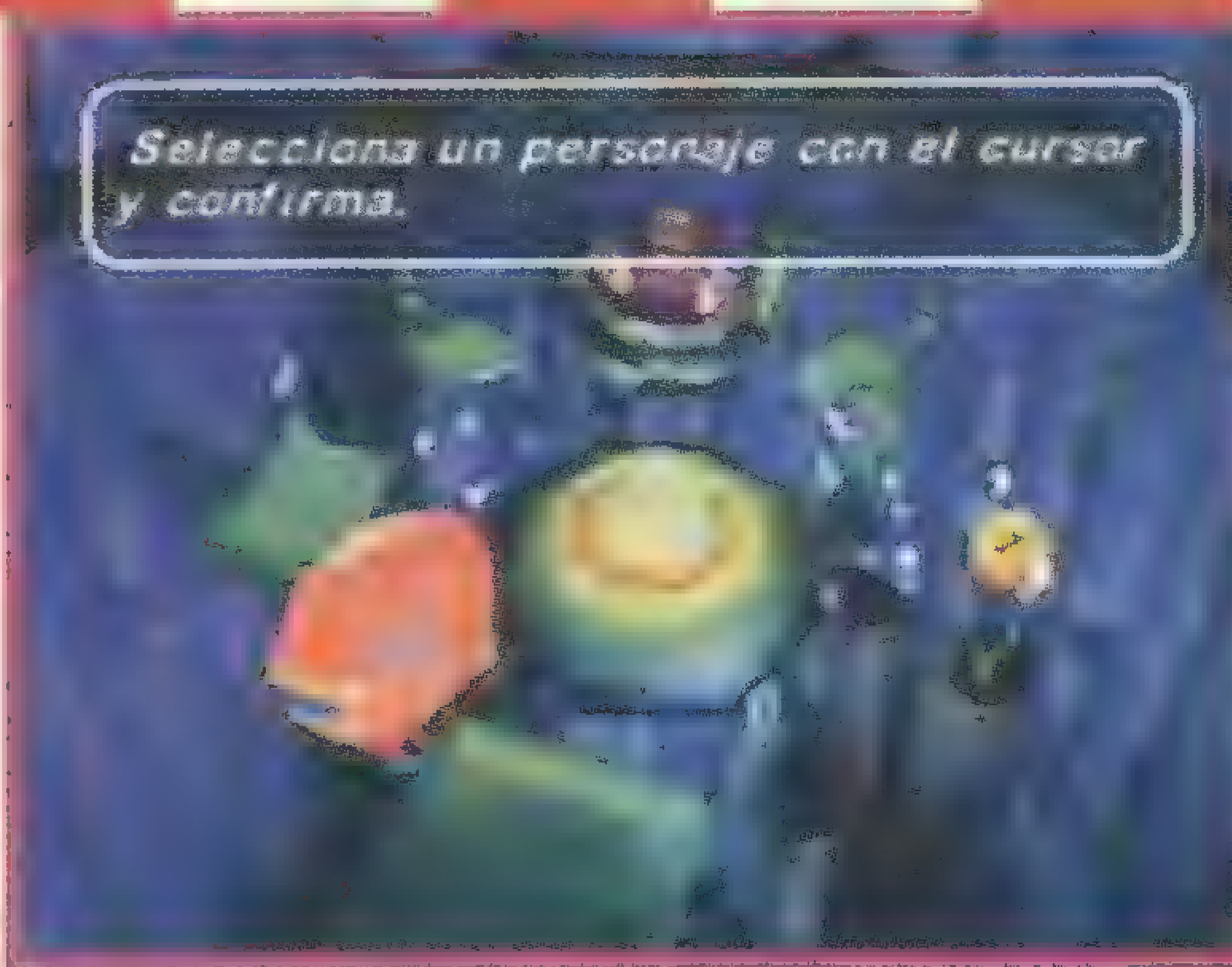
Ahora sí hablamos el mismo idioma (o por lo menos nos entendemos).



Estas cámaras te indicarán qué hacer o bien, te darán un TIP.



Starshot es la estrella principal del Space Circus, una tropa nómada de curiosos seres que apenas y pueden recaudar el suficiente dinero para viajar de un planeta a otro para presentar sus espectáculos. Para ayudar al espectáculo del Space Circus, Starshot deberá buscar diferentes atracciones en planetas distantes, sin embargo, la tarea no será nada fácil ya que deberás de resolver diferentes acertijos dentro de 7 de los planetas más pintorescos de la galaxia y una gran variedad de personajes con los que deberás de interactuar para obtener pistas. No nos mal interpretes, Starshot es un juego de acción/aventura en el que tendrás libre control de las acciones del personaje y sólo en algunas partes del juego, debes de encontrar la forma de pasar ciertos obstáculos para continuar.

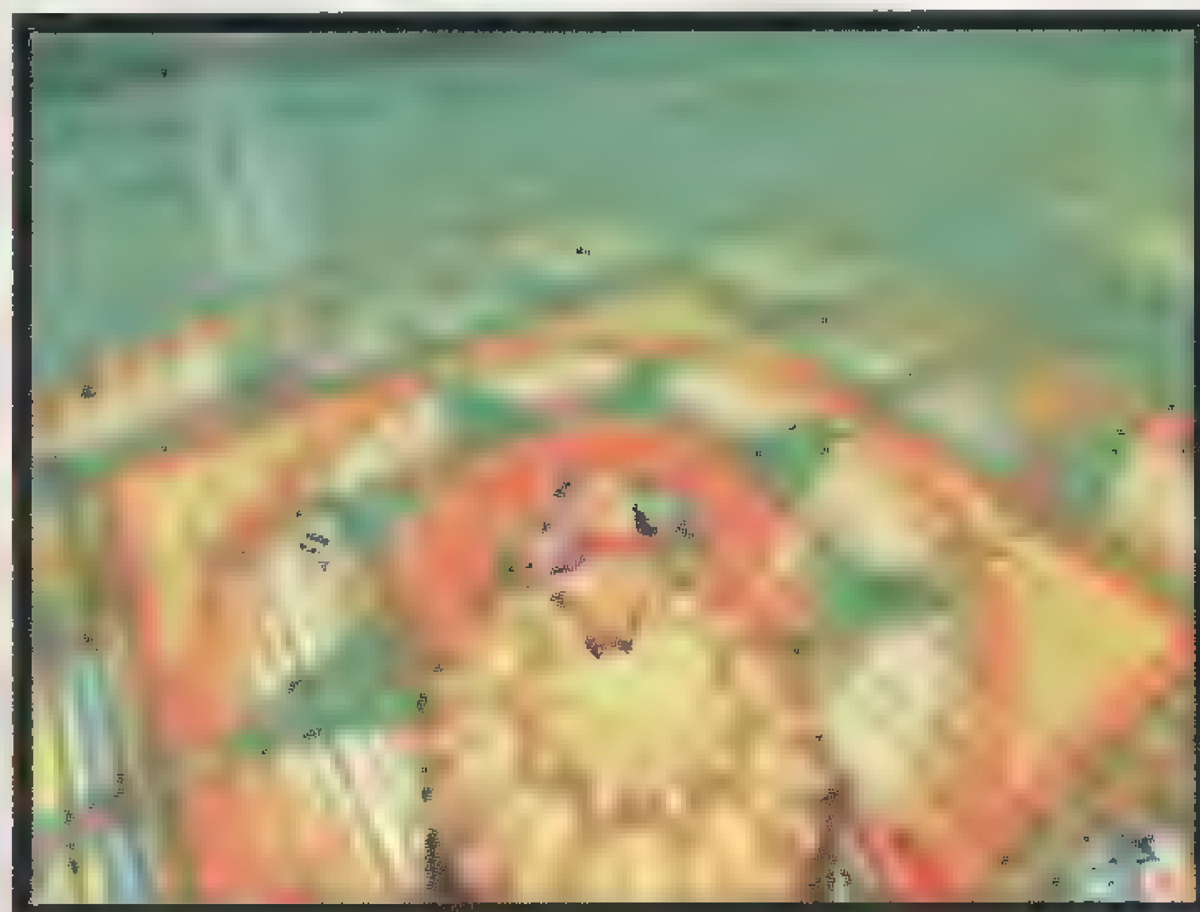


¿Qué rumbo tomamos señor?... ¡¿Spock?!

De hecho, este título está creado tanto para chicos que apenas comienzan, como para los más expertos que les interesa un poco más de reto en lo que juegan. Golpea, salta, nada o simplemente piérdete en la inmensidad de sus niveles, porque realmente tienes bastante qué explorar. Para los que ya no saben qué hacer, cuenta con un excelente mapa, el cual te especifica tu ubicación y tu destino, así que no tienes el pretexto de que ya te perdiste. ¡Ja!, pero no creas que te lo dan todo así de fácil, en todos los planetas existen una cantidad importante de Bonus, los cuales te permitirán alcanzar el último nivel... La Tierra.



Aquí sólo encontrarás problemas, así que ten mucho cuidado por donde pisas.



Yiak... ¿Y cómo hago para pasar al otro lado?

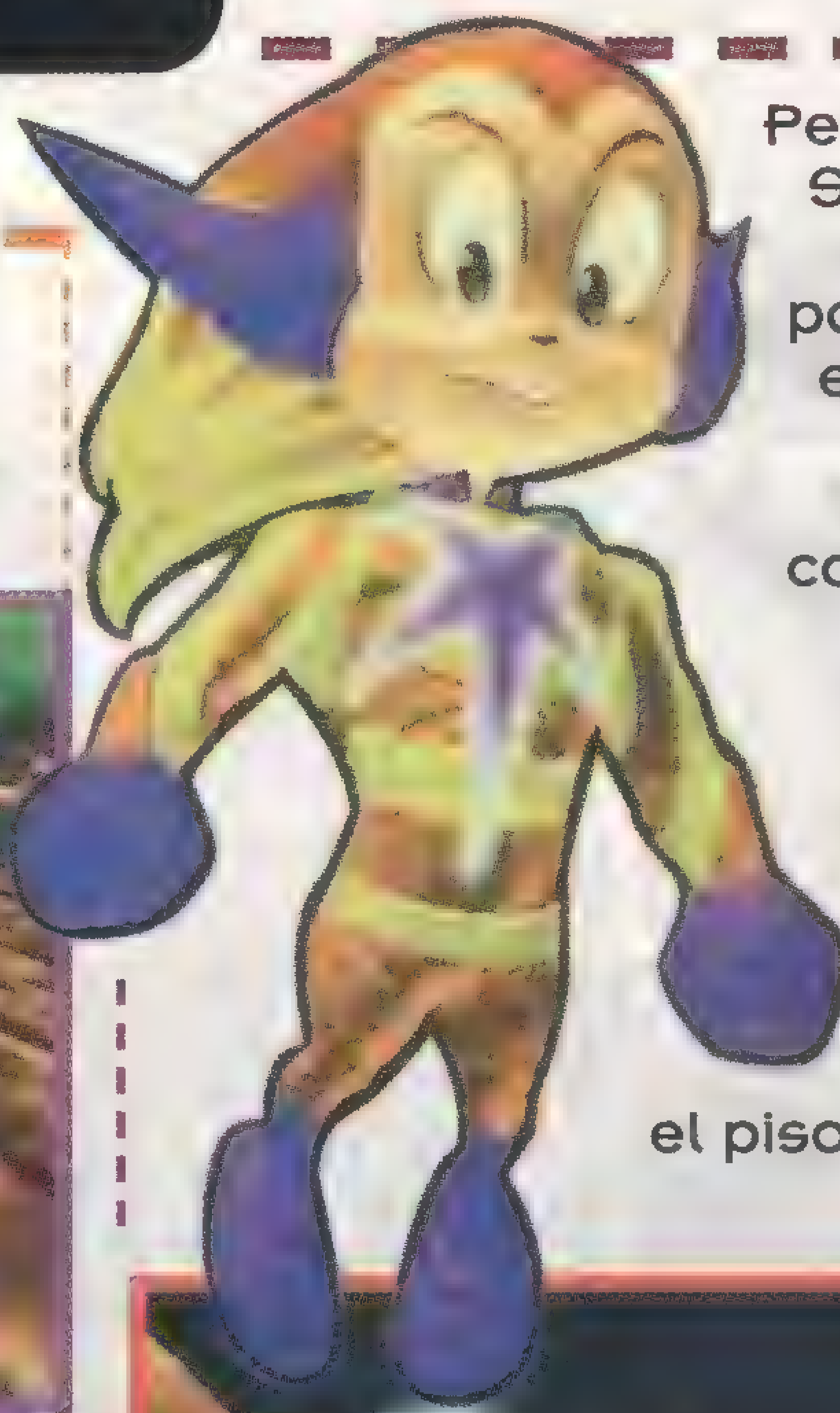
El impacto visual de este título es muy importante, ya que Infogrames ha hecho un excelente trabajo al darle una apariencia muy caricaturizada, además, las ambientaciones tienen bastante luz y color. Gracias al Game Engine, podrás ver más de 50,000 polígonos simultá-neos, de hecho parece ser que varios de estos polígonos están enfocados en la estrella principal, ya que la su apariencia esta muy bien caricaturizada y sus animaciones muy bien desarrolladas.



¡Con un sólo impacto de mis estrellas, sentirás 50,000 golpes simultáneos!



Observa las ambientaciones, aquí sólo faltan los bohemios.



Pero ¿por qué mandan a Starshot a esta misión? ¡Si parece ser sólo un payaso más en un circo espacial! La respuesta es sencilla, Starshot tiene la habilidad de controlar a las estrellas, por lo que puede manipular su curso, aunque sea por un corto lapso de tiempo, además puede llegar a dar grandes saltos si rebota consecutivamente en el piso. Sin embargo aún los Súper Héroes necesitan algo de ayuda, así que lo mandan junto con 2 simpáticos androides que le echarán una "GRAN MANO". Willfall es un gran compañero de protocolo que examinará las situaciones y ayudará a Starshot a tomar decisiones (lo malo es que a casi nadie le cae bien este pobre cacharo, por lo que muy seguido lo tiran de a loco).



¡Guau! agarra el control y domina a la competencia.



Lo bueno es que le di de comer a Willfly o estaría en la panza de este gran pez.



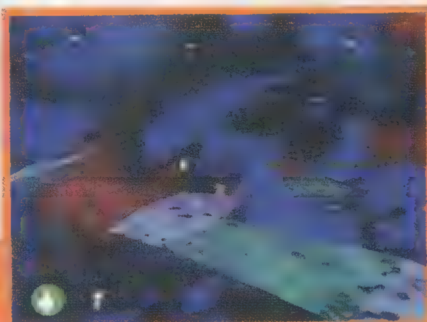
Willfly es un comiquísimo cohete que siempre está desocupado, a menos que le consigas combustible, para que te ayude a cruzar amplios precipicios o te eleve para alcanzar algunos Bonus muy lejos de tu alcance.



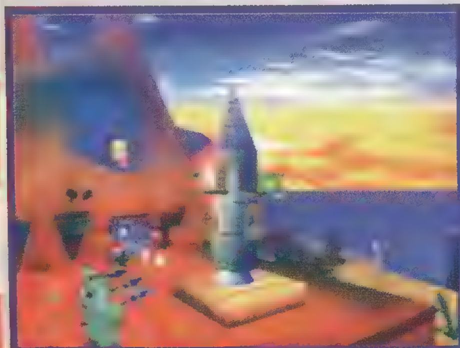
Puede que estar tan cerca no sea tan conveniente.

Un punto que no se debe de dejar pasar por alto en un juego de 3D, es la cámara, de hecho es un factor demasiado importante como para dejarlo. Bien, pues en Starshot tienes el control absoluto de la cámara, la puedes girar a la posición que más te convenga, darle ángulos y hasta realizar increíbles acercamientos y alejamientos para que puedas ver lo que quieres ver. Pero no contabas con el ingenio de los programadores, obviamente muchos de los Bonus escondidos están tan bien ocultos, que necesitas ser muy listo o deplano ponerte en el papel del programador y pensar en el lugar más apropiado para poner los Bonus más difíciles.

Retomando el tema de la cámara, sólo tiene un pequeño inconveniente, cuando tienes la cámara muy cerca, por supuesto que es más fácil que veas las cosas que tienes cerca, sin embargo, es bastante incómoda cuando estás combatiendo contra las tropas del Virtual Circus, ya que al dar una vuelta, pierdes por completo la ubicación del enemigo. Por otra parte, la cámara que te da un panorama más amplio, no te permite realizar movimientos muy exactos como saltar desde la orilla de un precipicio o dispararle con mucha puntería a cualquiera de los adversarios, por lo que deberás encontrar el punto con el que más te acomodes.



¡Uuy... Ten cuidado, no me vayas a tirar!



No te preocupes, nos encargaremos de hacerte la vida de cuadritos...

Starshot cuenta con varios elementos humorísticos que simpre te harán soltar la carcajada, o por lo menos reírte de algunas palabras raras que se utilizan en España. De hecho toda la historia está llena de humor, hasta cuando avanzas en los niveles, Willfall es el perfecto compañero para que nunca te aburras y los enemigos realmente no te dejan en paz hasta que les des su merecido.



Reacciona... ¿No ves que estoy completamente rodeado?

Sin embargo no todo es de color de rosa, la mayor desventaja que se puede apreciar a primer vista, es que el juego sí tiene gráficos muy buenos y las ambientaciones están de lujo, sin embargo el frame rate está para llorar. Si llegas hasta las misiones en donde debes esquivar varios obstáculos, derrotar a algunos malos y un considerable número de elementos, el juego se cortará haciendo que la animación se vea algo pausada. Realmente esperamos que le arreglen este problema, ya que creemos que es un punto que no deben de dejarlo así.



¿A qué hora te dijimos que esta era la versión final? ¡Estamos trabajando!



¡Traumado me tienes con tantos precipicios!

Bueno, tal vez llegues a jugar el juego y te pase una idea por la cabeza: "¿Qué onda?, la verdad es que los chicos de Club Nintendo se pasan, sí, se traba un poco en la fluidez de la animación, pero no es para tanto" y tal vez tengas razón. La verdad es que después de ver los detalles de juegos buenísimos (por ejemplo: Zelda) pues la verdad nos traumamos un poco. Sin embargo debemos recordar que este título está diseñado para niños pequeños, a quienes les importa más los gráficos, que realmente la profundidad y lógica de algunos niveles, pero estamos seguros de que hasta los jugaroes más grandes disfrutarán bastante con este título buscando los Bonus escondidos.



¿Estas perdido?... ¡Checa el mapa!



Vuela para alcanzar los Bonus escondidos.

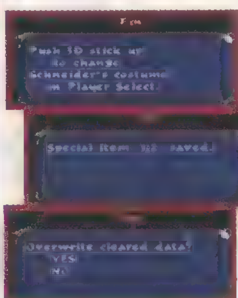
Bien, pero debes recordar que no importa cuántas flores o macetas le podamos lanzar a un juego, tal vez a nosotros no nos parezca nada fuera de este mundo, pero hasta para los juegos de Golf, existe una gran cantidad de jugadores que siguen mucho este género, por lo que nunca nunca habrá un mejor juez que tú, así que juégalo para que te formes tu propio criterio.

SOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

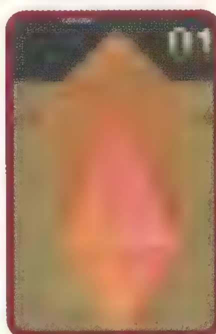
Castlevania

Pues bien, ¿qué te pareció Castlevania para N64?
Es buenísimo, ¿no? Aunque al final prescindieron de los personajes Cornell y Kola, este título tiene muchas cosas secretas.



Special Item

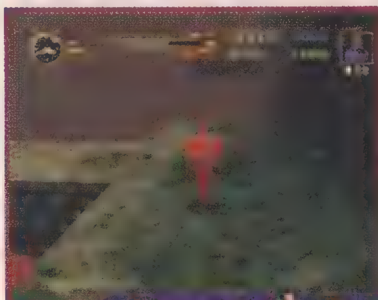
Durante el juego (en dificultad Normal), puedes encontrar dos ítems especiales y si logras terminar el juego, debes grabar para que estos ítems se activen.



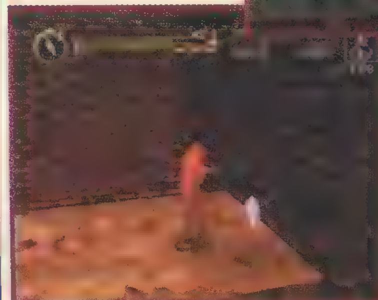
Special 2 Reinhardt



En la escena Tower of Execution, avanza hasta llegar al segundo nivel de la escena. Sigue avanzando y llegarás a un punto donde aparentemente debes ir hacia la izquierda para continuar.



En lugar de ir hacia la izquierda, sigue derecho y salta... no te preocupes, pues hay un piso invisible. Sigue caminando hasta llegar a la plataforma donde está el sarcófago; destrúyelo para encontrar el Special 2.



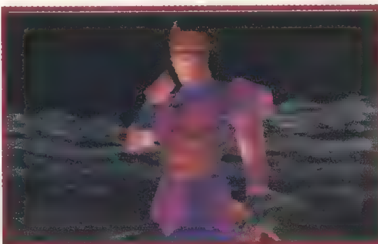
Special 1

Este ítem lo encuentras en el mismo lugar, tanto con Reinhardt como con Carrie. En la escena Forest of Silence, depués de activar el segundo switch, sigue el camino por donde está el primer mausoleo. Cerca de ahí, hay un vacío con sólo una plataforma en medio (para pasar del otro lado). Si te paras ahí, alcanzarás a ver otra. Sólo camina (hay piso invisible), llega hasta el pebetero, destrúyelo y obtén el Special1. Este ítem te sirve para poder jugar en dificultad Hard.



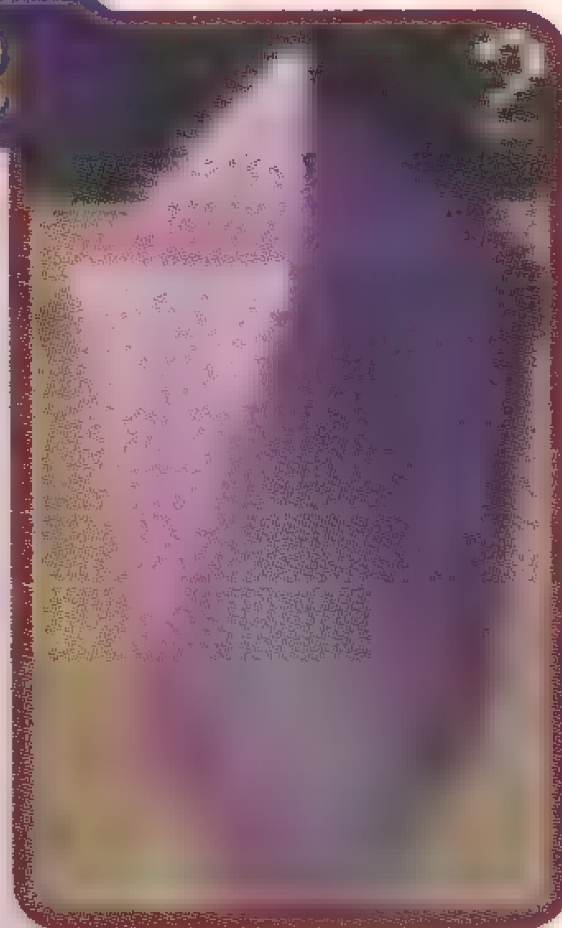


¡El bueno, el tradicional!



Una vez que hayas terminado el juego, se dará de alta este ítem. Si comienzas un juego nuevo en el mismo archivo, podrás usar a Reinhardt con un nuevo traje (el clásico de Simon Belmont). Cuando vayas a elegir al personaje, coloca el cursor en Reinhardt y mientras mantienes presionado el Control Stick hacia arriba, presiona el botón A.

Special 2 Carrie

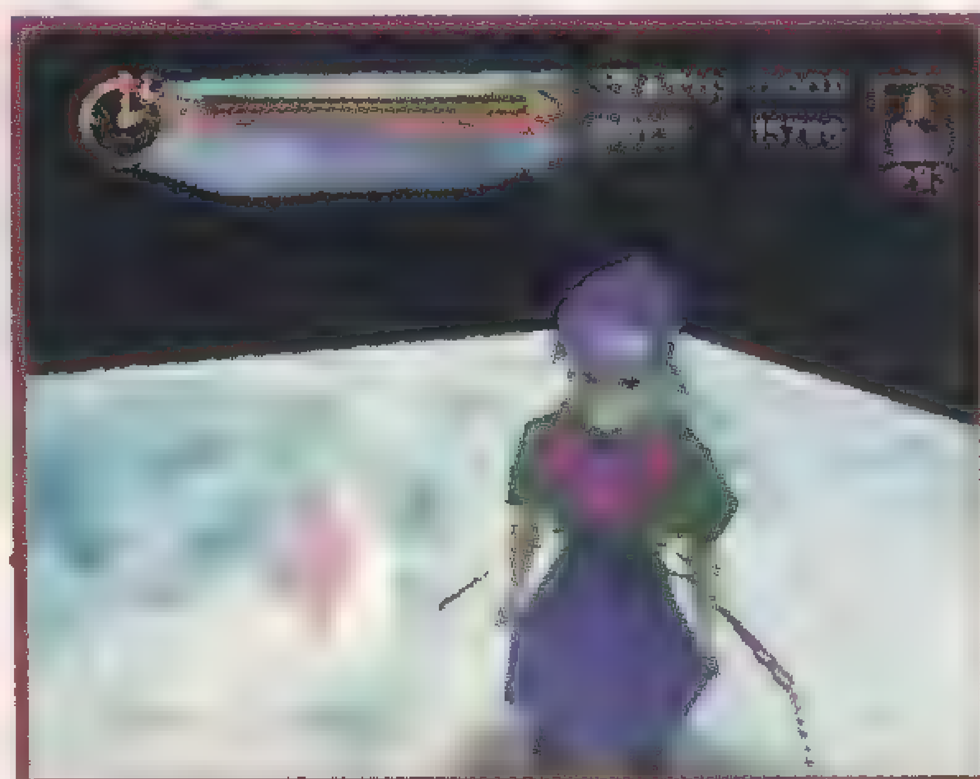


En la escena Tower of Sorcery, llega hasta la última plataforma (donde se encuentra la salida), pero en lugar de salir, voltea hacia la derecha y verás una plataforma a lo lejos. Para llegar

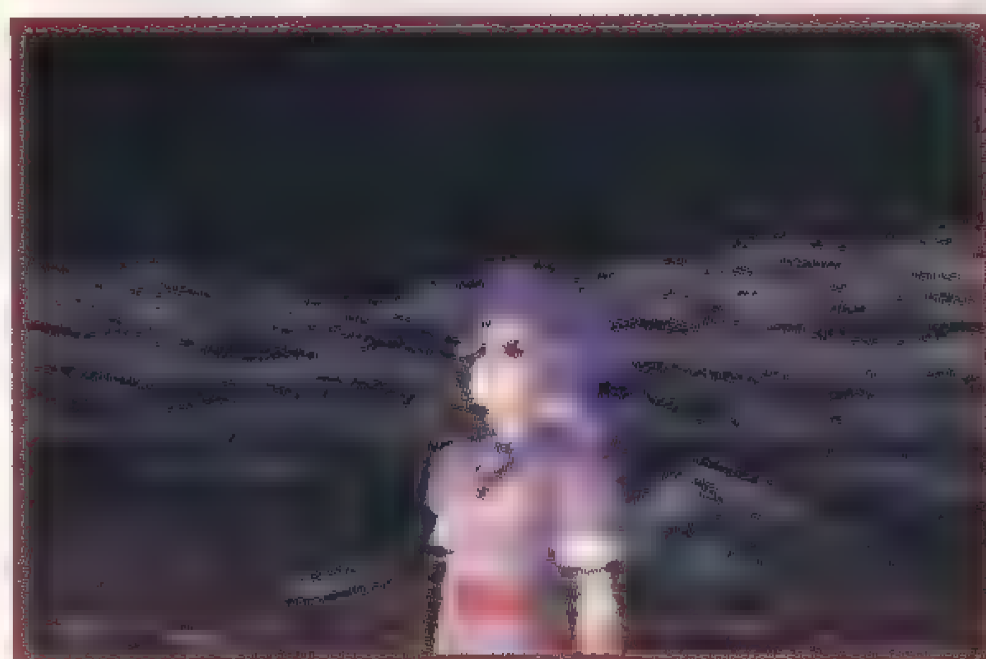


ahí debes caminar por un puente invisible, el cual puedes encontrar rápido si lanzas agua bendita al vacío.

Camina por el vacío hasta llegar al diamante, destrúyelo y obtén el Special 2.



Rafael Escobar



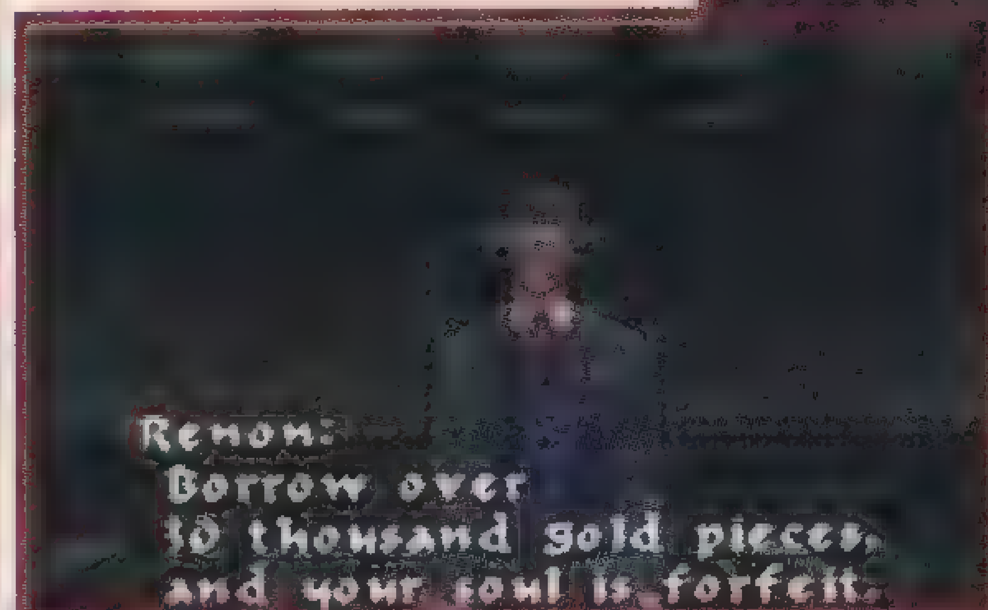
¿Va a combatir a Drácula o a una fiesta de cumpleaños?

Igual que con Reinhardt, debes terminar el juego, elegir el mismo archivo, colocarte en Carrie, hacer el Control Stick hacia arriba, etc., para poder jugar con Fernandez usando un nuevo traje.

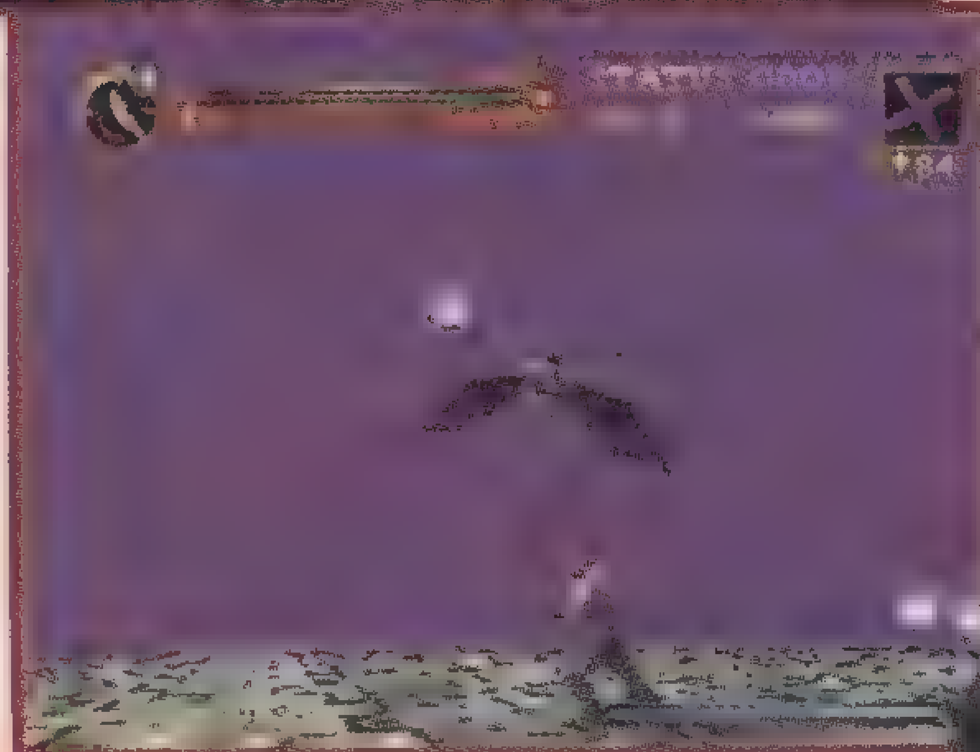
Pelear contra Renon



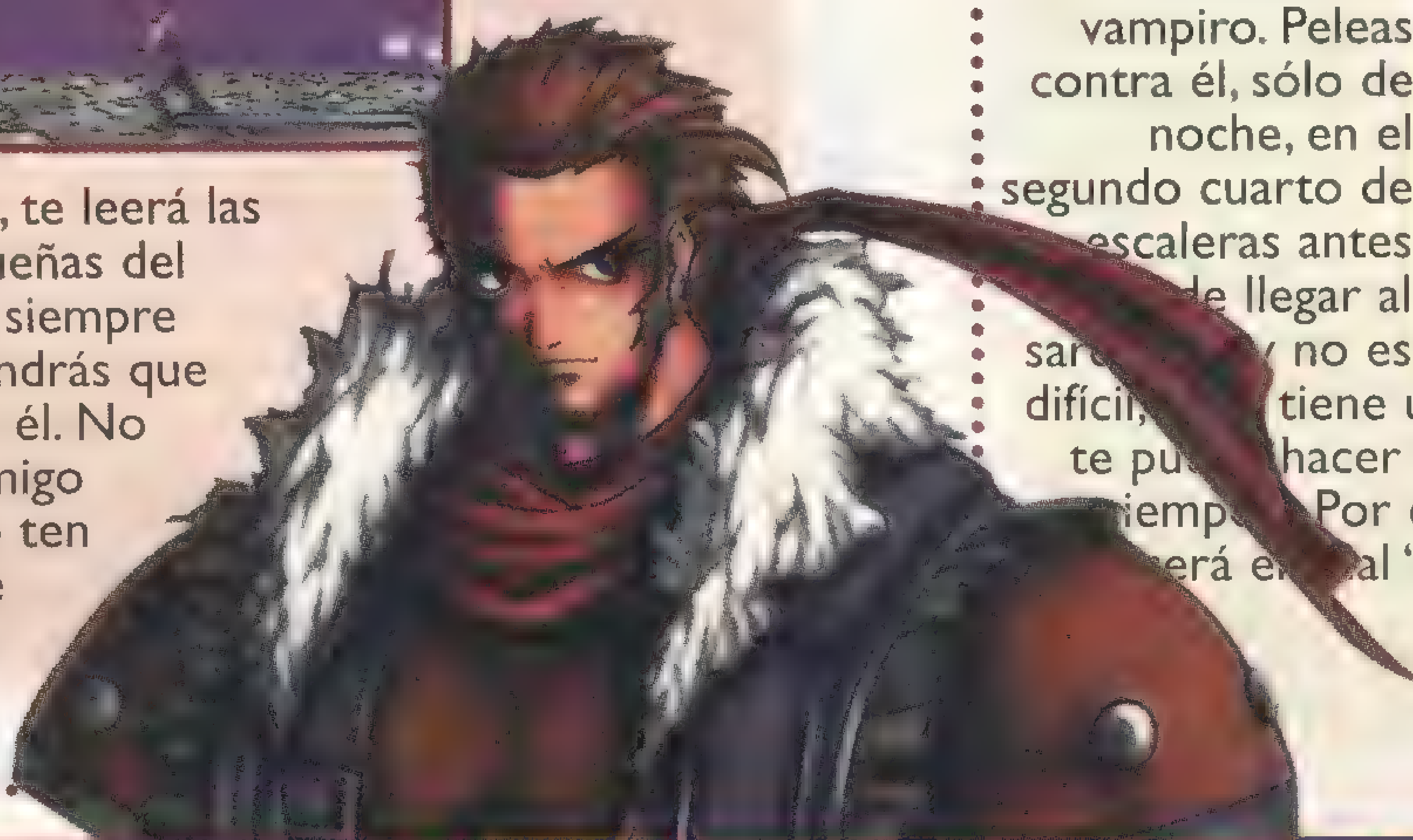
¿Has peleado contra Renon? Para poder hacerlo, necesitas gastarte con este demonio más de 30,000 Gold. Si lo



hiciste, en el primer cuarto que hay en las escaleras antes de llegar al sarcófago del sirviente de Drácula, aparecerá Renon (como normalmente lo hace), pero en lugar de

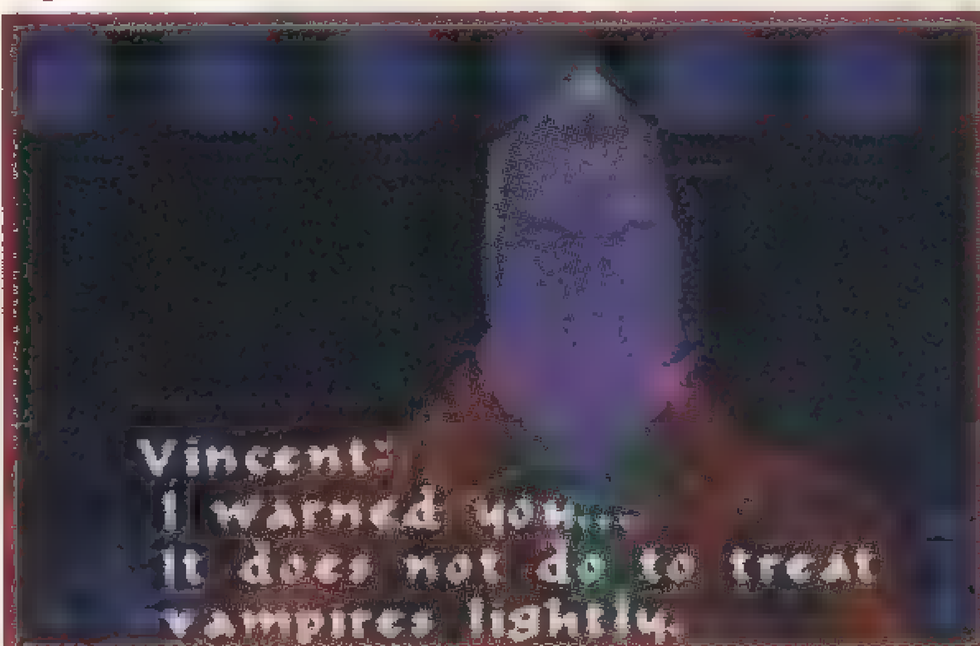


despedirse, te leerá las letras pequeñas del contrato (¡siempre pasa!) y tendrás que pelear con él. No es un enemigo difícil, pero ten cuidado de no caer al vacío.



Pelear contra Vincent

¿Has peleado contra Vincent? Por increíble que parezca, sí puedes pelear contra este personaje. Para lograrlo, lo único que debes hacer es dejar que pase mucho tiempo antes de llegar con el sirviente de Drácula (una forma fácil es gastar muchas Moon y Sun Cards, de esta forma, pasará el tiempo mucho y rápido). Se supone que al pasar mucho tiempo, Vincent se adelanta a combatir a Drácula, pero, como era de esperarse, es mordido y se convierte en vampiro. Peleas contra él, sólo de noche, en el segundo cuarto de escaleras antes de llegar al sar... no es difícil, ... tiene unos ataques muy raros (¡hasta te pu... hacer vampiro y envenenar al mismo tiempo... Por cierto, si peleas contra Vincent, ...erá e... al "malo" del personaje que estés usando.





a fondo

GOEMON'S GREAT ADVENTURE



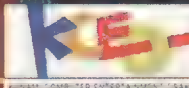
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por


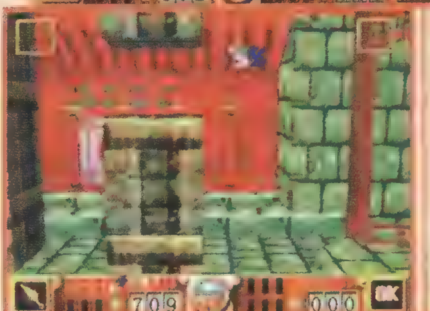
128 megabits
Memoria

Acción/Sidescroll
Categoría

Mayo 1999
Fecha de Salida



Está por demás decir que los juegos de Konami son excelentes, tienen muchos elementos innovadores, la música, el control... sin embargo tenemos la obligación de hacerlo, pues cada nuevo título que sacan para el N64 nos sorprende más. Ahora tenemos una nueva aventura del "Ninja Místico" (Urgh!... ¿Sonará igual de raro para los norteamericanos?) Goemon y sus 3 amigos. Recordemos que el primer título que salió de este personaje para el N64 era un excelente juego de aventuras, investigación y hasta ciertos elementos de RPG. Bueno, Konami decidió ir por una categoría que no había sido explotada correctamente en en N64: Los juegos en Side Scrolling o de plataformas. Sin embargo, este tipo de juegos siempre se relacionan con gráficos 2D. Pero ¿Qué pasa cuando se hace un juego con la base de los títulos antiguos y se usan gráficos poligonales en lugar de "Sprites" o Bitmaps? Bueno, pues se puede lograr un juego que visualmente es muy sorprendente y que da lugar a efectos que no se podían lograr en los juegos viejos, pero conservando toda la diversión que los hacía característicos. Esto es lo que vamos a ver en Goemon's Great Adventure.

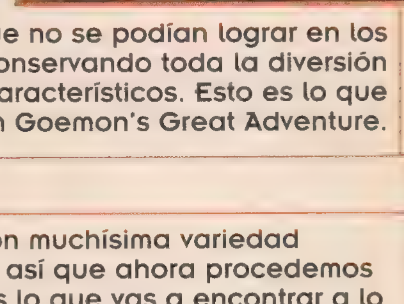




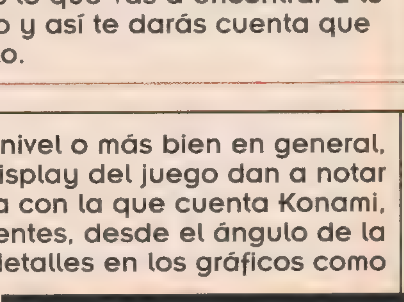


Recordemos que estos juegos eran muy divertidos cuando podían jugar 2 personas simultáneamente ¿y qué crees?... Pues sí: En este juego pueden participar dos personas al mismo tiempo y lo más importante es que si juegan 2, habrá mucha interacción entre ambos y no se trata del hecho de que cada quien se vaya por su lado.

Este es un título con muchísima variedad (típico de Konami), así que ahora procedemos a explicarte qué es lo que vas a encontrar a lo largo de este juego y así te darás cuenta que vale la pena jugarlo.



Los intros a cada nivel o más bien en general, todos los cinemas display del juego dan a notar la gran experiencia con la que cuenta Konami, ya que son excelentes, desde el ángulo de la cámara, así como detalles en los gráficos como la luz que se filtra a través de los árboles. Nosotros tuvimos oportunidad de jugar una versión previa y al igual que el primer título, cada Cinema Display tenía muchísimas voces. Sin embargo, al primero le quitaron muchas de ellas. Esperemos que esto no pase de nuevo.







Cada escena cuenta con un mapa, donde tú decides si quieres regresar a recorrerla de nuevo, o avanzar a la siguiente. A diferencia de muchos juegos del género, GGA no es tan lineal, es más, hay ocasiones donde necesitas avanzar y después regresar otra vez a una escena que ya habías pasado.



Al comenzar, sólo puedes seleccionar entre dos personajes Goemon y Ebismaru, pero conforme avanzas, se unen a ti dos personajes más Sasuke e Iae, lo mejor de todo es que pueden jugar dos personas a la vez y hasta ir cooperando entre sí.



PERSONAJES

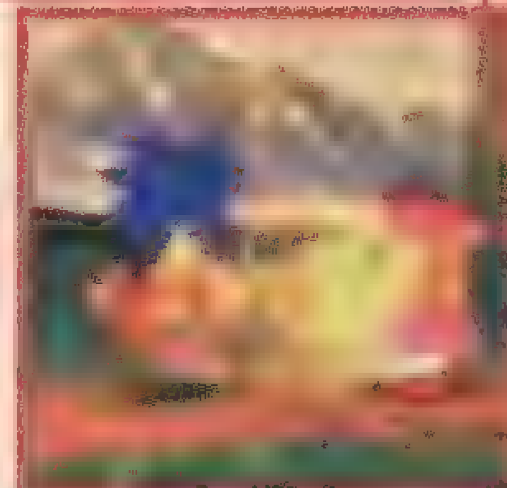


GOEMON



Este personaje es rápido y tal vez su mayor cualidad es que puede ejecutar un salto doble, con lo que puede alcanzar lugares lejanos o muy altos. Su arma principal es una pipa, también puedes lanzar las monedas como si fuera un poder extra, además cuando va sobre alguno de sus compañeros dispara y arroja un poder que arrasa con todo a su paso. Después puede adquirir la cualidad de lanzar una cadena con la cual elimina ciertos obstáculos.







SASUKE

El más veloz del equipo, este robot Ninja utiliza la espada como su arma pero también puede atacar estirando la cabeza hacia arriba o hacia abajo; su arma especial son estas bombas y si es necesario, lanza una bomba gigante que destruye bloques que sólo él puede eliminar. Su arma al estar sobre un compañero es este abanico de disparos. Y si ya tienes o encontraste a Iae, él también puede nadar.



IAE



Una pieza indispensable en el juego, ya que ella da la posibilidad de nadar y así descubrir nuevas partes del juego; Iae tiene como arma básica el sable, pero puede disparar con su arma especial y hasta tiene disparos teledirigidos.





EBISMARU



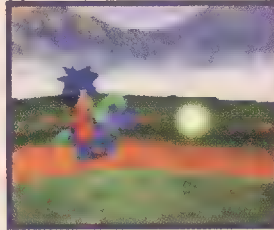

El chistoso del equipo, con su gracioso movimiento, batea a todo enemigo y verás cómo lo manda del fondo al frente de la pantalla; su arma es una pala (dependiendo de qué nivel tenga), además puede lanzar estrellas y si haces equipo y estás sobre un compañero, las estrellas son teledirigidas. El también puede saltar alto, pero para lograrlo, necesita antes saltar, dejarse caer fuerte y así tomar impulso.



En este juego existen varios vehículos o medios de transporte como estos caballos, quienes además de avanzar más rápido, pueden patear para atacar con fuerza.



Además hay otro tipo de caballo, como este azul que puede disparar.



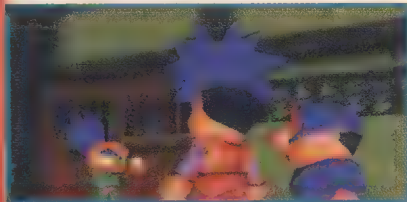


Hay vehículos que se utilizan en conjunto, es decir, uno empuja y el otro está adentro disparando.



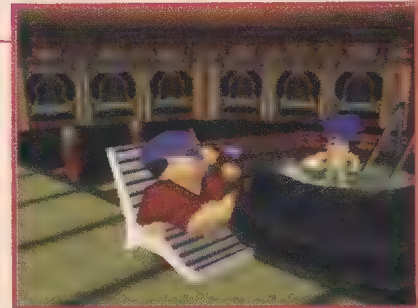
COMPRAS

En cada una de las escenas hay un pueblo donde tienes y debes comprar comida, o algunos implementos extras para hacer más fácil tu trayecto.

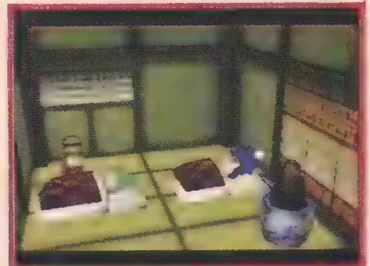


En el primer pueblo te encuentras a tu amigo Sasuke, este pequeño personaje por sus habilidades, te será de gran utilidad más adelante, ya que puede nadar bajo el agua y su velocidad es excelente.





También hay lugares donde puedes dormir y mira que hay para todos los presupuestos, desde dormir en el suelo hasta la lujosa habitación que ves en la foto. Este elemento siempre ha sido característico en los juegos de Goemon, desde el Super NES. ¿Recuerdas que pasaba lo mismo en Legend of the Mistical Ninja?







En algunos pueblos te mandan a misiones especiales donde tienes que regresar a alguna escena que ya habías pasado, pero ahora tienes algún objetivo especial y no es nada más avanzar y llegar al final, por ejemplo, en la primera de estas misiones tienes que regresar a la primera escena y con un tiempo límite, juntar tres objetos que están dispersos en ella: Unos audífonos, un LP y un micrófono. Es más, hasta a un mini-jefe enfrentas para quitarle el LP.



En los pueblos hay habitaciones de donde puedes obtener habilidades nuevas, por ejemplo, aquí Goemon obtiene la cadena para quitar ciertos objetos de su camino. ¿Notaste el póster que se ve al fondo detrás de Sasuke? ¡Este juego tiene mucho humor!

Todas las escenas cuentan con detalles distintos, existen hasta enemigos gigantes que son muy sorprendentes, como este esqueleto que aparece al final de este puente colgante, al llegar a él se obscurece la escena y comienza a llover. El esqueleto te impide el paso con su mano y comienza a lanzar fuego por la boca.





Este título tiene un detalle fabuloso. Y es que aquí transcu-rre el tiempo, y es posible que en una escena entres de noche y después en el camino se vaya haciendo de día, pero la ambientación del juego se va transformando paulatinamente, así verás cómo va atardeciendo poco a poco y con el cambio de tonalidades la música se desvanece y en su lugar aparece audio ambiental. En la noche las cosas se ponen más difíciles y para muestra, observa el enemigo de noche, nada que ver con los pequeños que aparecen en el día en el mismo lugar.



Un viejo conocido está haciendo desastres y tienes que llegar hasta él para enfrentar al jefe de la primera escena, claro que vas subiendo y él hace tu camino muy difícil.







El primer jefe cuenta con una serie de ataques van desde lazar simples bombas, hasta girar a toda velocidad una peligrosa cadena que tienes que esquivar sin titubeos.

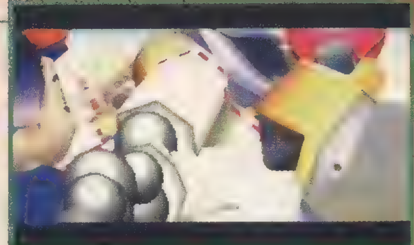








Después de algunos cinemas display te preparas para tu siguiente combate, que como verás, tiene acceso al nuevo robot gigante, observa qué pareja.



Este modo de juego le da un giro a la mecánica, ya que te hace pensar que es de otro tipo, porque aquí todo es diferente, tú controlas a Impacto y te enfrentas a enemigos similares (en tamaño), cosa que no será fácil si no dominas algunos de los movimientos de ataques; cuentas con golpes, patadas, disparos, ataques rápidos con los que tiras al oponente y hasta un súper rayo para devastar al adversario.



En algunas escenas irás saltando entre plataformas, pero para agregarle más dificultad, hay mecanismos que giran constantemente y que te pueden arrastrar y tirar, así que debes saltar para esquivarlos, pero no te olvides de los enemigos.



Al final de esta escena tienes que subir a la cima, pero ahí te encuentras con estos curiosos esqueletos que navegan por los aires y te lanzan cráneos. Por cierto, ¡qué abusador es Goemon sobre el pequeño Sasuke!



En los pueblos dejas el modo de juego de 2D (muy similar a la primera versión donde todo era en 3D, tanto gráficos como juego), sólo que aquí tienes un poco de limitantes en el ángulo de la cámara, pero eso es todo, ya que te mueves libremente.

Al igual que en la primera versión, aquí hay un lugar donde te dan algunos tips del juego para hacerlo más fácil y no te atores. Algo sicodélica es esta habitación y si jugaste la primera versión de este título recordarás al extraño amigo, aquel que te lee el destino... o lo que es lo mismo, te dice a dónde debes ir.

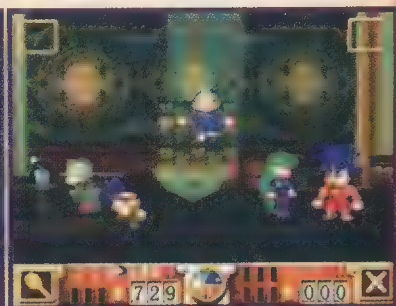


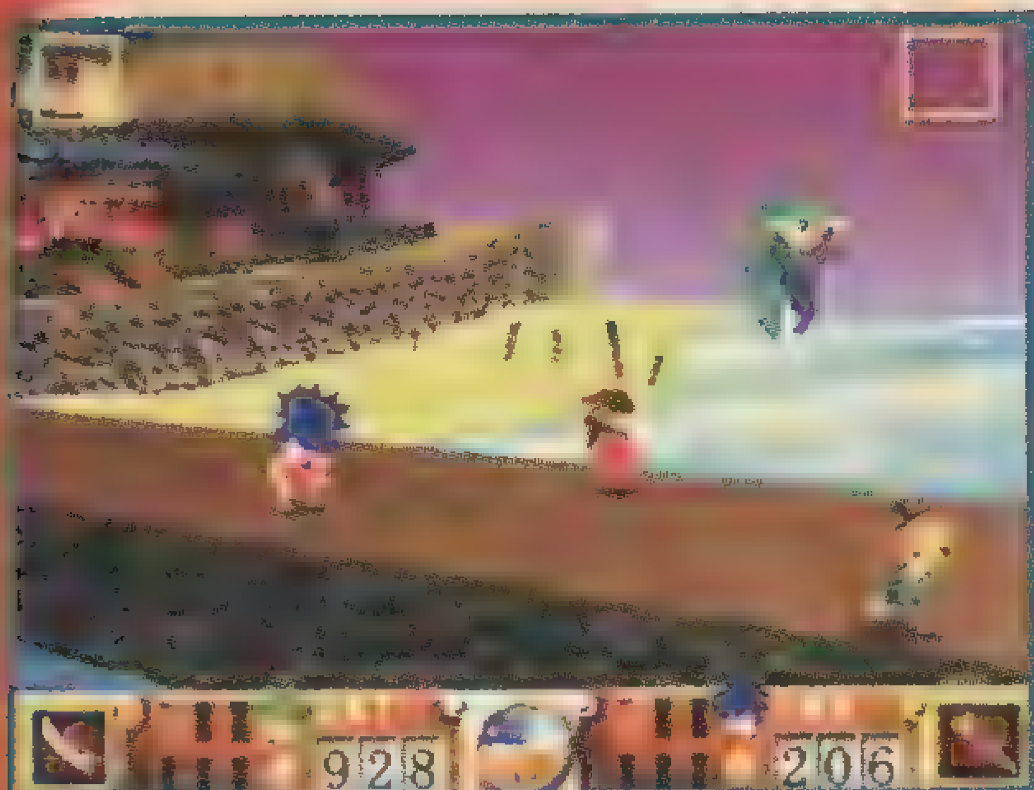


A todos los personajes les cuidaron los detalles, pero algo que se nota bastante es la forma en la que manejan las expresiones faciales que transmiten sentimientos, apoyados con los efectos de audio, por ejemplo, cuando un personaje casi ya no tiene energía.

Además de las habitaciones de los pueblos donde encuentras a tus amigos nuevos, hay estas plataformas que te teletransportan hacia un lugar donde puedes cambiar de personaje, algo indispensable en ciertos lugares donde necesitas la habilidad de algún personaje en particular para avanzar.







En cada pueblo hay un establecimiento para que compres comida y recuperes energía al momento, como podemos ver en la foto, Goemon no tiene energía ni para hacer su pedido, mientras Iae se empolva un poco la nariz.

Hay objetos que te presionan en todo momento, como este cilindro que rueda detrás de ti, pero además te estorba un cangrejo gigante con concha de cráneo al frente, así que lo debes partir en dos.



El ataque de este jefe es muy variado, primero comienza disparándote esferas poco a poco; esto lo combina al sumergirse y provocar una descarga eléctrica en el agua así que debes evitar el contacto con este elemento, todo esto se desarrolla mientras tú aprovechas cualquier momento para romper las cuerdas que están a su alrededor y así dejarle caer algo así





como una sopa metálica que le causa gran daño, después el jefe comienza a lanzar rayos en ondas y tú continúas eliminando las cuerdas, así dos troncos le aplanan las ideas al jefe y ahora se repite todo de nuevo, pero ya cuentas con más cuerdas a eliminar, lo que te lleva un poco más de tiempo.





En las profundidades de esta escena no te puedes dar el lujo de dejar algún rincón sin investigar y mucho menos, ignorar a los enemigos, ya que alguno podría tener la pieza que te falta.



En el agua aparece un efecto que afecta a todos los elementos en pantalla, con lo que moverte con exactitud te cuesta trabajo, sobre todo pasar entre los enemigos y disparos.

Antes de enfrentar al jefe del segundo mundo, debes subir lo más rápido que puedas, pues te persigue esta esfera con puntas, pero eso no es todo, ya que el nivel del agua se eleva y hace más lento tu avance.



Debes recordar que contra los jefes no peleas solamente en tu forma original de Goemon, sino que en algunas ocasiones, tendrás que pedir la ayuda de "Impacto" como en el juego original. Cuando usas a Impacto, la vista del juego cambia a primera persona. Debes también estar muy atento de los indicadores, pues ahí ves tu energía, la del rival y tus armas.







Una vez que logres algo importante dentro del juego, verás más cinemas displays en los que se va conociendo cuál es el verdadero motivo de tu aventura. También conoceremos nuevos personajes que influyen en la historia del juego (la gran mayoría de ellos, enemigos).



Obviamente, conforme avanzas, cada uno de los escenarios se vuelve mucho más difícil. De hecho, habrá elementos que te eliminen con un solo golpe, como aquí: El caer en el agua roja es mortal y de igual forma si eres aplastado por estas muñecas, bueno... se nota la dificultad a partir de la primera escena del Mundo 3.

Aquí ruedan estos engranajes y tú necesitas calcular perfectamente tu avance, de tal forma que te coloques en el hueco, o de lo contrario serás aplastado. En este caso Iae le tiene mucha confianza a Goemon.



Para llegar a la escena final de cada mundo, primero necesitas juntar cierto número de piezas que obtienes al final de cada escena o en lugares secretos, ya que hay un portal que no se abre hasta no tener todas las piezas del mundo, así que nada de adelantarte al jefe final sin antes haber pasado todas las escenas.



¿Recuerdas el nivel de Battletoads donde te siguen unas púas?, pues en alguna de las escenas pasa algo similar, así que tienes que imprimirle velocidad a tus movimientos, porque además tienes que esquivar los peligros que hay al ir subiendo.





Konami siempre imprime un toque de creatividad a sus juegos. Aquí por ejemplo, tenemos un efecto gráfico muy bueno, donde una ola de agua mortal te va dando la pauta de la velocidad a la que avanzas aprovechando la parte baja de la ola, ya que ahí se descubren las plataformas donde puedes saltar sin que te toque el agua.



Y bueno, en cada escena verás nuevos efectos gráficos y en lo que a nosotros respecta, nos agradaron bastante. Por ejemplo, en este mundo hay efectos nuevos como el caer de las hojas, la neblina en el bosque, por cierto, no importa que juegues en 2D, ya que hay rutas alternas donde disfrutas de los escenarios en 3D, así puedes ver hacia dónde puedes llegar en una de estas rutas al fondo de la escena.







En el cinema previo al jefe, te das cuenta que enfrentas a un fantasma, el cual toma el control de un cuerpo muy voluminoso, rueda hacia el fondo y al frente de la pantalla, mientras tú tratas a toda costa de esquivarlo. Luego se detiene en una de las columnas para golpearla y así provocar que caigan escombros por todos lados y será difícil encontrar un lugar seguro; después de varios golpes, haces salir el fantasma y es donde aprovechas para realmente causarle daño.





Cuando terminas un nivel dentro de un mapache aparece la pieza del nivel, pero si la pasas de nuevo, aparecen monedas extra. Esto es bueno si lo que quieres es juntar dinero para algún ítem o algo por el estilo.



ITEMS

Por cierto, ya que hablamos sobre la capacidad que tienes de acumular dinero y el uso que le puedes dar a éste, veremos algunos de los ítems que vas a encontrar en el juego. Algunos de ellos los encuentras en el camino y otros los tendrás que comprar.

Esta es una marca (o meta), así que cuando eres eliminado, automáticamente comienzas desde el lugar donde tomaste este ítem y desde el principio de la escena.



Este Gato te aumenta el poder al máximo rápidamente y para rematar, te llena la energía y las tres celdas extras de color azul, algo muy cómodo sobre todo en las escenas difíciles.



Para recuperar energía toma este ítem, pero sólo recupera una celda de energía.





Estas son las piezas que tienes que recolectar a lo largo del juego, ya que son tu pase a la escena final de cada uno de los mundos, la mayoría aparece al final de cada escena, pero hay otras que están ocultas en cualquier parte.

Estos íconos te dan una vida extra, no es muy común verlos porque normalmente se encuentran en lugares ocultos.



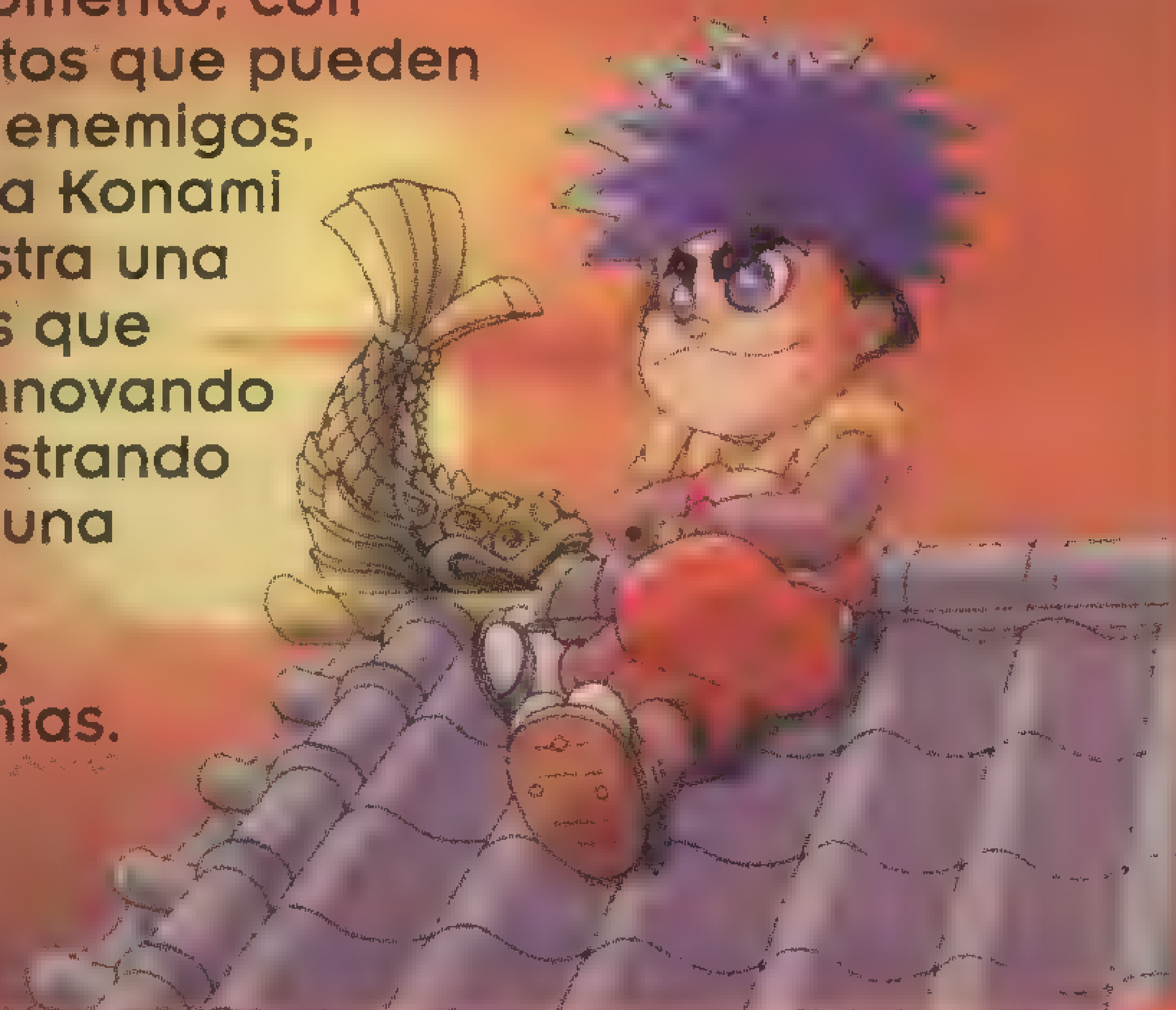


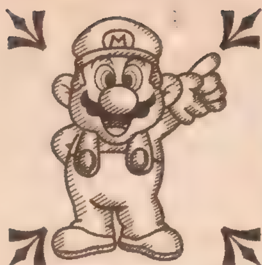
Con este gato aumentas tu poder del arma paulatinamente, pero cada vez que te tocan los enemigos pierdes este poder y necesitas tomar más gatos otra vez.

Hay ciertos objetos como esta roca y esta caja, que los empujas para alcanzar lugares demasiado altos o para acabar con los enemigos.



Este título se sale de lo convencional, pero paradójicamente regresando a lo que antes era lo convencional, ¡sí! en otras palabras hoy es raro ver un juego en 2D y bueno éste no es un juego en 2D pero así se juega y así fue pensado para jugarlo, pero los gráficos son en 3D, y mira que están diseñadas de una forma tal, que disfrutas la dimensión en todo momento, con elementos que pueden ocultar enemigos, sin duda Konami demuestra una vez más que sigue innovando y demostrando que es una de las mejores compañías.





EXTRA



Ya es oficial: Resident Evil 2 para el N64

NOVEDADES

Después de meses y meses de rumores, suposiciones y hasta supuestas cancelaciones, Capcom anunció de forma oficial que una de sus series más importantes de juegos: Resident Evil llegará al N64. Y para ser más exactos será la segunda parte de esta serie la que veremos: Resident Evil 2. Según menciona Capcom, la versión de N64 tendrá un buen número de mejorías sobre el original, así como opciones exclusivas. Primero que nada, se menciona que los gráficos estarán mejorados, gracias a las capacidades del N64, el "gameplay" o jugabilidad será mucho más dinámica que en el original y será más fácil controlar al personaje principal, así como algunos trajes secretos. Otra cosa interesante, es que este título tendrá un "editor de violencia", así, si el juego te parece muy violento, le podrás cambiar el color de la sangre o simplemente quitarle la violencia excesiva (sabemos que muchos preferirán dejar el juego en su versión original). De cualquier manera, eso no le quitará la calificación de M (Mature) con la que ya se ha calificado al juego. También se menciona y aunque no de manera oficial, que será compatible con el Expansion Pak para jugarlo en ¡¡¡alta resolución!!! ¿Te lo puedes imaginar?

La serie de Resident Evil cuenta la historia de una ciudad (Raccoon City) en la cual, sus habitantes han sido infectados con un virus que convierte a las personas en Zombies. Tal vez suene un tanto ilógico comenzar una serie de juegos desde la segunda parte sin tener una referencia de lo que ha pasado anteriormente. Conscientes de esto, Capcom decidió incluir algo muy gracioso en el juego: "Historia Resident Evil". Es decir, al jugar, podrás encontrar apuntes a lo largo del juego, en los que sabrás más sobre lo que pasó





anteriormente y en qué afecta esto a la historia en cuestión. Toda esta información la podrás guardar, para consultarla después a la hora que quieras. Por cierto, una de las características principales, es que debes buscar ítems a lo largo de las escenas para seguir avanzando. Bueno, pues para que tengas mayor reto, cada vez que termines el juego, los ítems cambiarán de lugar al azar, así que no tendrás que buscarlos siempre en un mismo sitio, dándole un mayor dificultad al juego. Cabe mencionar que Resident Evil 2 para el N64 será compatible con el Rumble Pak.

Siguiendo con la onda de las mejorías, en RE2 para N64 veremos varias armas nuevas, los acertijos y trampas serán más complejas para resolver y por si fuera poco, existen 2 mini-juegos ocultos a los que se podrá tener acceso... bueno, es muy pronto para decirlo. ¿Más cosas nuevas? Claro: Existen nuevos personajes (por lo que hay algunos cambios en la historia original) y algo llamado "Zap System", es decir, dependiendo con qué personaje hayas elegido jugar primero y las decisiones que hayas tomado con este jugador, cambiarás de forma significativa la historia y el juego del otro personaje.

En Resident Evil 2 para N64, los videojugadores tendrán oportunidad de jugar con 2 personajes: Leon Kennedy (un policía novato de Raccoon City) o con Claire Redfield (quien busca a su hermano).

La cuestión aquí, es seleccionar personaje y recorrer por completo Raccoon City, para obtener pistas de quién es el responsable de que el virus haya sido liberado y para eso, hay que resolver muchos acertijos y eliminar a muchos enemigos mutantes.

Bueno, pues seguramente esta noticia llena de gusto a muchísimos videojugadores (a nosotros entre ellos) que esperábamos más de Capcom. Este título será presentado oficialmente en el E3 de este mes en Los Angeles, donde esperamos ver algunas otras sorpresas de Capcom para el N64.

Sigue la Pokémon manía

Pokémon es de esos juegos o conceptos que han dado bastante de qué hablar en los últimos meses en esta sección. Para empezar, este mes tenemos la noticia de que Nintendo de América estudia cuidadosamente la posibilidad de adaptar el juego de "Pikachu Genki de chu" del N64 al Inglés.
Y decimos adaptar al Inglés, pues como ya se ha mencionado, este es un juego en el que tú "hablas" con Pikachu y le dices lo que tiene que hacer. Este juego emplea una tecnología de reconocimiento de voz e inteligencia artificial muy interesante y simplemente por eso valdría la pena verlo. Por cierto, este juego se vende en Japón incluyendo un micrófono que se conecta en el puerto del Control del N64, así como el Controller y el Rumble Pak. Como podrás ver, este es un ejemplo más, de cómo Nintendo prefiere seguir innovando en lo que al campo del entretenimiento se refiere.



Pikachu Genki de chu, es un juego en el que el control es tu voz.



Seguramente si eres muy aficionado a los juegos de Cartas del estilo de Magic, el nombre de Wizards of the Coast te será muy familiar. Si no es así, te podemos decir que esta compañía es la más importante a nivel mundial en este tipo de juegos, los cuales son muy divertidos. Bueno, pues esta compañía acaba de firmar recientemente un acuerdo con Nintendo of America, para distribuir en nuestro continente el juego de cartas de Pokémon.

Ahora en nuestro continente tendremos la oportunidad de jugar Pokémon en cartas.

Este juego es muy popular en Japón; tanto, que ya hasta un videojuego de GB fue lanzado en ese país. El juego cuenta con muchas de las reglas básicas que se aplican normalmente en las cartas y se espera que para cuando leas esto, ya esté disponible.
En nuestro país se puede conseguir todo este tipo de juegos de cartas en las tiendas que venden Comics, así que si ya eres aficionado a este tipo de juegos, pues no debes dejar pasar la oportunidad de conocer éste. Y si no, Pokémon es una buena oportunidad para que te adentres en el fascinante mundo de los juegos de cartas.

EA quiere dar de qué hablar en el futuro

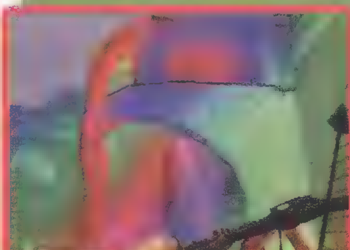
Aunque de EA en los pasados 2 años hemos visto una buena cantidad de títulos interesantes para el N64, esta compañía no está contenta con eso y en este momento se está preparando para tener en el futuro una buena cantidad de cosas que digan más de ellos. Primero que nada, ya mencionamos en cierta parte de la revista, que esta compañía ha adquirido los derechos para producir juegos con la licencia de la asociación de Lucha Libre WCW (los cuales, los tenía antes THQ, pero su contrato terminó este año y no lo renovaron). Bueno, pues además de esa licencia, hemos oído por ahí, que ellos están a punto (si no es que en este momento ya lo hicieron) de adquirir la licencia para producir videojuegos de Batman. Esto les dará la oportunidad de producir un juego basado en la supuesta película que se espera de este personaje (sería la quinta) para el año 2000. Ambas licencias tendrán vigencia de 5 años. Bueno, pues seguramente se comentará más de esto en el próximo E3, que se celebra este mes en Los Angeles, C.A. y del cual tendremos mayor información en los próximos números de Club Nintendo.



EA desarrolla excelentes juegos de deportes. Por lo visto quiere tener mayor participación en este género y participar en otros en el 2000.

Al igual que el primer Turok, este juego tiene una buena cantidad de Cheats o trucos. Originalmente estos cheats se deberían activar al realizar ciertas cosas dentro del juego (como terminar un nivel), pero si no deseas esperar a tanto, aquí te damos las palabras clave que debes introducir en la pantalla de "Enter Cheat".





FROOTSTRIPE

Frooty Stripes
Los niveles se ven con colores un tanto extraños.

LIGHTSOUT



Blackout Mode
Al introducir este código, jugarás en la obscuridad total, lo cual hace el juego más difícil.

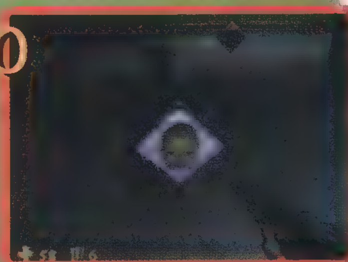
HEEERESJUAN



Juan's Cheat
Este truco pone la cara de un individuo de Nombre Juan en los Rombos que te dan vidas (al tomar 100). No tenemos la remota idea de quién sea este chico, sólo que es alguién que ganó un concurso que organizó Acclaim el año pasado y éste era el premio.



AAHGOO



Zach Attack
Con este código, podrás poner la cara de un bebé de nombre Zach en todos los rombos que sirven para ganar vidas. No sabemos si a ti, pero a nosostros nos parece muy "macabro", ver la cara de un bebé en este título.

WHATSATEXTUREMAP



Gourad Mode Activated
Al activar este código desaparecerás las texturas del juego y sólo verás colores raros en su lugar.

IGOTABFA



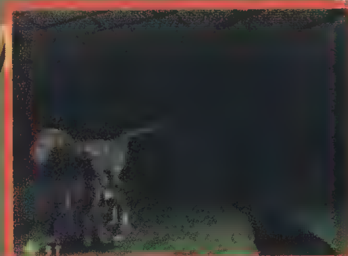
Pen a Ink Mode
El viejo código en el que sólo ves las texturas del juego sobre un fondo blanco.

HOLASTICKBOY



Stick Mode
Ponen a los enemigos... pues, un tanto famélicos.

STOMPEM



Big Hand and Feel
Los enemigos tienen pies y manos de tamaño descomunal con este código.

PIPSQUEAK



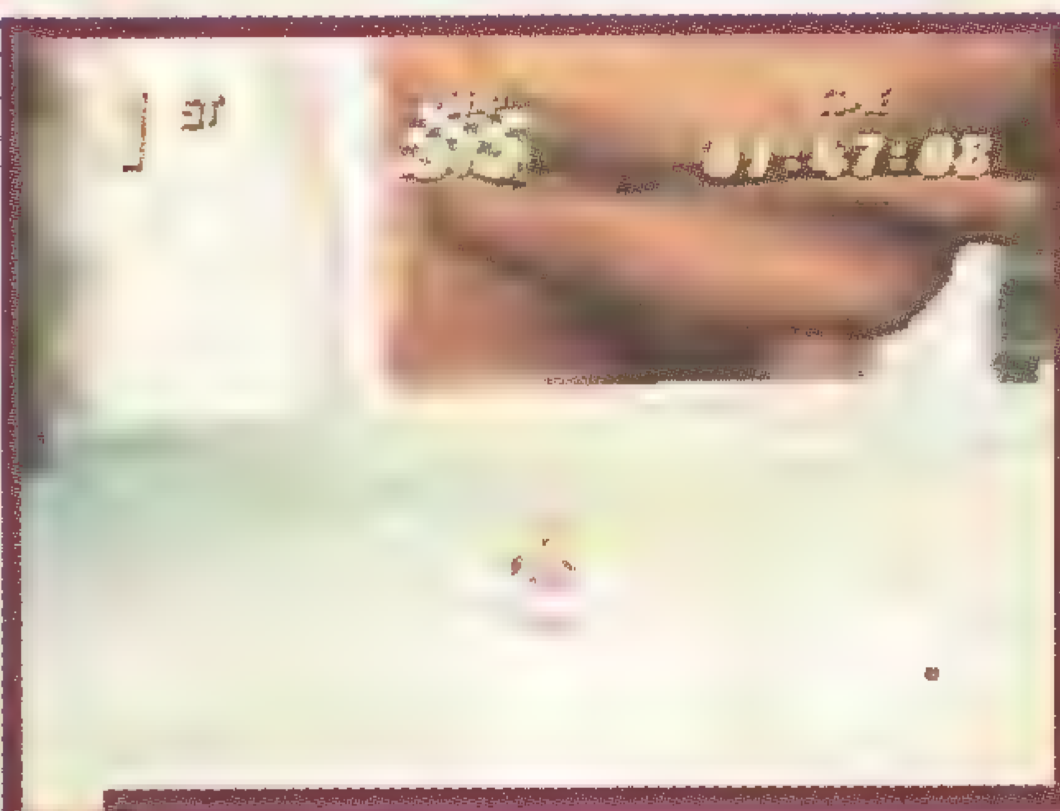
Tiny Mode
Al activar este código, reduces el tamaño de los personajes, o más bien el tamaño de los enemigos.

UBERNOODLE



Big Head Mode
Este el típico código que no puede faltar en ningún juego con gráficos poliginales... El de la cabezota.

BEWAREOBLIVIONISATHAND



Big Cheat
Este código, además de activar los códigos antes mencionados, también abre otras opciones como invencibilidad, vidas infinitas, ver el mapa completo o salto de nivel. Con este código acabas completamente con la diversión de este juego.

ONLYTHEBEST

Warp to Credits
Si tienes curiosidad por saber quién programó este título, este es el código indicado.

DIDDY KONG RACING



Este truco bastante curioso lo mandó José Adrián Toro Avila. Necesitas ir con el genio y competir contra él en alguno de sus 3 retos. En la tercera vuelta, cuando te aproximes a la meta conduce hacia el extremo izquierdo de la línea de meta y al cruzarla, el genio aparecerá dentro de la cabeza de Wizpig y ahí te dará el globo. Espera unos instantes y el globo flotará hacia la izquierda, donde se encuentra uno de los 4 globos de la isla.



Ahora vamos a dar otro truco de este título pero que tiene que ver con el audio. En Boulder Canyon conduce tu Hoover por toda la pista, hasta llegar a la parte donde el camino se divide en dos. Entra por cualquiera de los túneles y colócate en la orilla de uno de estos, mientras te volteas rápidamente para que la corriente no te arrastre. Cuando le des la espalda a la salida, la música de fondo deja de oirse hasta que regreses o continúes tu camino. Además, lo gracioso es que la corriente de los túneles te arrastra en sentido opuesto. Este truco lo mandó Daniel Ruiz Velázquez. Por cierto, recuerdas que KI de SNES tiene un bug relacionado con el audio. Ambos juegos son de Rare, más que curioso ¿no?

CLUB Nintendo RESPONDE

1. ¿No habrá algún truco o password para jugar en las pistas del jefe final o los subjefes en el juego Diddy Kong Racing?
2. ¿Habrá algún truco para el juego King of Dragons? Ojalá sea bueno como vidas infinitas, continues ilimitados o invencibilidad. Saludos.

JOEL REBECO C.
Copiapó, Chile

Primero que nada, amigo, déjame agradecerte por todos los bugs y tips del video que nos enviaste. Algunos estn muy interesantes. Bueno, con respecto a tus preguntas:
1. Lamento decirte no hay truco para jugar en esas pistas directamente, es decir, estas pistas sólo se pueden jugar en el momento de enfrentarte con los jefes...
2. Claro que sí amigo. En el juego King of Dragons puedes obtener fcilmente 99 continues, para ellos juega normalmente hasta que no te queden continues, déjate ganar y cuando el tiempo esté por acabarse presiona start en el player 2 y luego rápidamente presiona Start en el player 1. A continuación elige a tu personaje con B y tus continues aumentarn a 99.

Ace

Les quiero contar que me regalaron el juego "Rampage World Tour" (N64) y me gustaría que me respondan esta pregunta: ¿Hay algún truco que me permita seleccionar los días, algún personaje secreto o algo oculto?

IVAN ALMONACIA
Chile

Existe un truco que te permite jugar en varias ciudades ocultas, para ello, en la pantalla de ciudades presiona rápidamente el botón indicado para el personaje que estés usando: (Lizzie: Golpe; Ralph: Patada; George: Salto). Si lo presionaste lo suficientemente rápido, serás transportado a alguna de las 13 escenas ocultas (dependiendo de la escena de la que venías). Ahora, si lo que quieres es seleccionar la ciudad en la que deseas pelear, realiza lo siguiente: En la pantalla de selección de personajes, presiona L y los 4 botones C. Manténlos presionados hasta que escuches un ruido, luego comienza el juego. Cuando la pantalla que muestra la siguiente ciudad aparezca, mueve hacia arriba o abajo para cambiar el país y derecha o izquierda para cambiar de ciudad.

Ace

Hola Club Nintendo, les envío esta carta para hacerles una consulta sobre el juego de Zelda para el N64. ¿Qué significan los números (son 3) que aparecen en la pantalla de confirmación de archivo? También aparecen los corazones, piedras y medallones. Ya terminé este juego con el número 024, luego, en otro archivo lo terminé con el número 003. ¿Cómo se descongela el reino de los Zoras? Ya lo he intentado todo (incluso robarme la caña de pescar que está en el lago para intentar si me servía pero tampoco.
Se despide de ustedes, esperando que me respondan mis dudas, su lector

JAVIER ABARCA MIRANDA
Iquique, Chile

Ese "misterioso" número de 3 cifras que aparece al principio del juego representa el número de vida en la que vas. Es decir, cada vez que sale "Game Over" en tu pantalla, este número crece en 1 unidad. ¿Me entiendes?. En otras palabras, mientras más bajo sea este número, mejor jugador eres. Con respecto al lago de los Zoras, es IMPOSIBLE de descongelar así que no te hagas ilusiones.

Ace

¡Hola! ¿Se acuerdan del muchacho que se quejaba con su padre y madre sobre que no le compraban la revista? Pues, soy yo, y debo decirles que ya me siento mejor, ya que mi papa me la compra siempre. Quisiera que me dijeran cuales son los passwords para Rebel Base 3, Asteroid Fieldo, Clound city Aproach 3D y Reactor 1, 2 y 3 (Del Imperio Contrataca). Gracias.

CAMILO ROJAS
Santiago, Chile

Hola amigos de la mejor revista del Universo, esta es la primera vez que les escribo y los quiero felicitar por su exitosa revista "Club Nintendo". Les quiero pedir que me digan todos los passwords del juego "The Empire Strikes Backs" de SNES. Saludo atte

CAMILO GOUET VIVEROS
Santiago, Chile

A continuación le doy a ambos Camilos la lista de los passwords en las distintas dificultades:
EASY:
Level 1:WDWDWB
Level 2:CSPTNP
Level 3:NSRSCL
Level 4:WFBJTB
Level 5:BHRDHL
Level 6:HMGPWJ
Level 7:LDGLTJ
Level 8:LLJFBG
Level 9:WLJWDN
Level 10:WBWHRW
Level 11:NCCGSP
Level 12:GLTTDJ
Level 13:GJBHNF
Level 14:MCDGRJ
Level 15:PGPNMG
Level 16:NGMSJB
Level 17:RLMSWJ
Level 18:MBRCGB
Level 19:SWPMSS
BRAVE:
Level 1:TCCPSJ
Level 2:SSFJNP
Level 3:NLBJJF
Level 4:JRWNPL
Level 5:DGBDPL
Level 6:RCWJMF
Level 7:JRGRTD
Level 8:MDBNMR
Level 9:HDPPLL
Level 10:GTLCNP
Level 11:WWBGHF
Level 12:PGBNBH
Level 13:TNPSPL
Level 14:DLPMMD
Level 15:SHRBLW
Level 16:LNGPNN
Level 17:FSFMSR
Level 18:FCPDPC
Level 19:HPLSHJ
JEDI:
Level 1:FHPSMN
Level 2:CCTLFR
Level 3:MDWNDF
Level 4:THNTLR
Level 5:LQYSCH
Level 6:GQTVDD
Level 7:PNFDHJ
Level 8:SCWWFZ
Level 9:LFHWWB
Level 10:RBHNFC
Level 11:KCDFZK
Level 12:KCCVGJ
Level 13:RBQRWS
Level 14:QBTTXX
Level 15:ZGLKDV
Level 16:VVDQXC
Level 17:FGTTVV
Level 18:YDHBQT
Level 19:TNHJSK

Ace

Mi pregunta es la siguiente: ¿Conocen algún truco para el juego Snow Boards Kids 2?

EMMANUEL SANTANA
Chile

¡Claro que sí! En la pantalla del título presiona: Z, B, C-arriba, abajo (control pad), izquierda, derecha, arriba (control pad), R, Z, A. Con esto podrás elegir a los personajes secretos en modo Battle.

Ace

Un amigo me dijo que en el juego "Vigilante 8" hay movimientos especiales. ¿Es verdad eso?

DIEGO MIRANDA
Chile

Lo que te dijo tu amigo si es cierto, por ejemplo pero estos deben hacerse en ciertas escenas, por ejemplo, en la escena Roadkill Mines haz la siguiente secuencia de botones: izquierda, derecha, arriba, fuego. No enumero todas por razones de espacio pero dejame decirte que son alrededor de cinco. Espero haberte ayudado.

Ace

¿Es cierto que va a salir X-Men de pelea para N64 y si lo es, me enviarían la fecha de lanzamiento?

ANDRES ALFONSO DELFINO
Venezuela

Si, X-men es uno de los proyectos más viables para el N64. A diferencia de los juegos de SNES este juego no sería lanzado por Capcom, sino probablemente por Syrox o Activisión. Está proyectado para la primavera de 1999 (pero podría ser retrasado hasta fines de este año).

Ace

REVISTA CLUB NINTENDO

Editorial Televisa Chile S.A.
Reyes Lavalle 3194
Las Condes
Santiago - Chile

ULTIMA PAGINA

Los Grandes de... EU

Fuente: Nintendo Power

1) The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo/N64)

2) Goldeneye 007 (Nintendo/N64)

3) Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo/N64)

4) Banjo-Kazooie (Nintendo/N64)

5) WCW nWo Revenge (THQ/N64)

6) Pokémon (Nintendo/GB)

7) Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim/N64)

8) WWF War Zone (Acclaim/N64)

9) The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

10) Madden NFL 99

Reset

Y EN NUESTRA PROXIMA EDICION...

POKÉMON
TETRIS 64
STAR WARS I
RAMPAGE 2
FIGHTING FORCE 64
Y MUCHO MAS

La diversión tiene otro color



Utilizando la más moderna tecnología, Nintendo ha logrado crear Game Boy Color. Disfruta los más nítidos y vivos colores interiores y exteriores en el juego más chico y divertido de Nintendo. ¿Qué pasa con los juegos antiguos de Game Boy? No te preocupes, todos los juegos son compatibles. Podrás tener 56 colores de una paleta de 32.000 en tu pantalla, para jugar y disfrutar al máximo con Game Boy Color. Búscalo en todos los Mundo Nintendo Store e inunda de color toda la diversión.

BRIONES